

昭和63年3月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第3号(通巻12号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

# MSX・FAN



●秘情報満載

ハイドライド3のウル技ほか

ゲーム十字軍

●LIST

ゲーム

プログラム11本

●NEW

THEプロ野球激突ペナントレース/YAKSA(ヤシャ)

MSXメガROM版ダイナマイトボウル/京都龍の寺殺人事件

東京女子高生セーラー服入門/プロフュッショナル麻雀悟空

Q(ディーダッシュ)/勝手に成じゃん/サイキックウォー/上海

F-15ストライクイーグル/ディーブダンジョン

ATTACK

## ドラゴンクエストII

緊急情報  
コナミの

パロディウス  
ウルティマIV

1988

MARCH

360YEN

03



# SONY

# ディスク内蔵!

そのうえ

連射・スピコン付き「ディスク内蔵マシン」は、

ソニーの  
**F1XD**だけ!

JIS配列キーボード

実力にあわせて、局面にあわせてゲーム・スピードを  
変えて楽しめる「スピードコントロール機能」

パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き

ディスクだ!  
連射だ!  
スピコンだ!

# F1XD

HB-F1XD  
54,800円

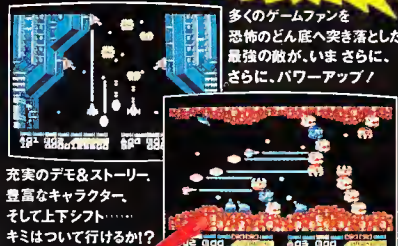
**HITBIT**

**MSX2**

連射で、スピコンで、脳天ショックのオモシロさ。まさにF1XDのための人気ゲームたち。

あの巨怪「サラマンダ」、ついに  
MSX界へ襲来!

警報発令!



充実のデモ&ストーリー、  
豊富なキャラクター、  
そして上下シフト……  
キミはついて行けるか!?

**沙羅曼蛇**  
© KONAMI 1987 TM

¥6,800

© KONAMI  
コナミ(株) 03-264-5678

9種類の「フォーメーション攻撃」で、敵を  
全滅させろ!



リアル画面  
で爆発する  
TOKIO  
空中大戦争!

¥5,800

**SCRAMBLE**  
FORMATION  
© TAITO CORP (株) タイトー 03-264-8615

これぞシューティング  
の真髄だ!



全編  
50以上の  
特殊地理と、  
スーパーマップド  
グラフィックス!  
驚異の迫力画面だ!

¥6,800

**LAYBACK**  
© T. A. E. S. O. F. T  
(株) ティー・アンド・イー・ソフト 052-773-7770

「ウシャスの秘宝」の  
謎はオノロシタノシ!



キミは怒り、泣き、笑ってしまふ。  
これぞ怪奇! 考古学ロマンゲーム!

**USAS**  
ウシャス  
© KONAMI ¥5,800  
コナミ(株) 03-264-5678

宇宙歴3000年、真の  
勇者を決する命を  
賭けた男のレース!



画面を上下  
に独立2分  
割表示!

**Super Runner**  
AI(人工知能)機能  
搭載!  
¥5,800  
© PONY  
(株) ポニー・ボニカ事業部 03-221-3161



# スピコンだ!

# 連射だ!



毎秒最高24発/ここ一番でバググンのパワーを発揮する連射ターボ内蔵

「ゲームを生かすも殺すもマシンしだいよ」

イースの女神もF1XD派だ。

イース

2DD, 3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵(大容量1MB)

かな、CAPロック等の集中インジケータ

パソコンプログラムもラクになる、独立10キー

こちら

連射だ! スピコンだ!

弟分の **F1 II**

もよろしく! **HB-F1II**  
¥29,800



- 毎秒24発もOK/勝つための連射機能
- スピードコントロール機能
- すばやく動け/カーソルジョイスティック付き

見よ。ディスク版ゲームも、'88年は楽しさ倍加速!

アメリカで人気  
No.1の実績

RPGの歴史を創ったウルティマシリーズ究極版。謎の深さ、人物の多彩さ、...この空前のスケールに、もう身震いが止まらない!!  
**ウルティマIV**

©Richar Garriot / Origin Systems Inc. (株)ポニーポニカ事業部 03-221-3161 ¥11,800



**Ultima IV**

Quest of the Avatar



待望のMSX2版発売以来、圧倒的大ブーム/RPGの新しい時代をひらく未体験ワールド。



©FALCOM  
**HB-J-G062D**  
新発売 ¥7,800

ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫るノムビーアドベンチャーゲーム。

**J-E-S-U-S**  
ジーザス

©ENIX  
**HB-J-G063D**  
新発売 ¥7,800

歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。

**信長の野望**  
全・国・版

©KOEI CO., LTD  
**HB-J-G064D**  
新発売 ¥8,800

シミュレーション・ウォーゲーム。話題の興奮傑作中国全土を制する英雄は誰だ

**三国志**  
三国志

©KOEI CO., LTD  
**HB-J-G065D**  
新発売 ¥12,800



# 山村美紗 書きおろしゲームソフト 京都龍の寺殺人事件

楽・し・さ・を・演・出・す・る  
株式会社 **タイトー**  
本社／東京都千代田区平河町2-5-3 四03-264-0616 千102

近日発売 標準小売価格 ¥5,800  
MSX2 RAM64K VRAM128K以上

山村美紗

京都生まれ。京都府立大学を卒業後、中学校教師を経て、昭和49年「マラッカの海に消えた」により推理小説界にデビュー。京都を舞台にしたミステリーとトリックで、若い女性読者の圧倒的な支持を得る。その緻密なトリックにあふれる作品は、映像化されたものも多い。

TAITO MSX  
ソフトシリーズ  
第4弾  
TMS-04



ヨシッ、こうなったら  
自分で犯人を捜すぞ。



ムムッ、事件のカギは  
桜の花びらだな。



ゲゲッ、殺人犯の疑惑を  
かけられてしまった。



ヤタッ、とうとう見つけたぞ。  
犯人はおまえだ。



ヒエーッ、このままじゃ  
犯人にされてしまう。



## 指を棒にして捜しだせい。

意外なトリック、巧妙な罠、そして息づまる展開。ファミコンで人気を博した、ベストセラー推理小説作家、山村美紗書きおろし本格推理ゲームが、いよいよMSXに登場。京都竜安寺の境内に端を発し、次々に起こる血なまぐさい事件。しかもその事件は、有名なゲーム作家であるあなたのゲームシナリオ通りに起こっていく。重要参考人として狩矢警部に疑われたあなたは、名探偵キャサリンとともに一刻も早く真犯人をつきとめなければならない。捜す。推理する。追いつめる。果たしてあなたは事件の真相を解き明かすことができるだろうか。

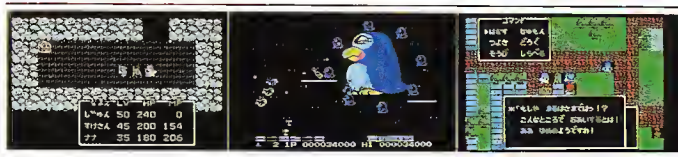
MSX はアスキーの商標です。メガROM は1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。





©エニックス

### FAN ATTACK



竜王の城までをマップで攻略!

## ドラゴンクエストII 悪霊の神々

6

## パロディウス

18

冒険者は徳を求めて宮殿や町を訪ねるのだった

## ウルティマIV

22

### FAN STRATEGY

FAN STRATEGY SPECIAL

たくさんの優秀作を部門別に

## 大戦略 オリジナルマップ 募集の報告 [PART I]

28

応募結果をいっせいに発表!

## 大戦略 オリジナルマップ 募集の報告 [PART II]

72

いつもより1ページ多い!

## FAN FAN BOX

32

●ソニーの新製品3機種(周辺機器).....ほか

ページ数80%UP/情報の密度も75%UP?

## ゲーム十字軍

85

●沙羅曼蛇のウンチク、ハイドライト3のウル技.....ほか

### FAN NEWS



ペナントレースが楽しめる究極の野球ゲーム	【THE 激突 ペナントレース】	94
雀聖をパワーアップ! 人間とプレイしているみたい	【プロフェッショナル 麻雀悟空 ショナル】	96
超人気のパイ山くずしゲーム	上海	98
F-15のコックピットをそのままシミュレート	F-15ストライクイーグル	100
どこを攻めるか戦略がポイントのアクション	YAKSA ヤシャ	102
アイコン操作のミステリアードベンチャー	京都龍の寺殺人事件	103
くら〜い地下でモンスターと戦うRPG	ディープダンジョン【魔洞戦記】	104
前作『コスミックソルジャー』を超えるRPG	サイキックウォー	105
エイリアンと戦いながら情報を集めて謎を解く	D' ディーダッシュ	106
なにくそ/と力が入ったMSXメガROM版発売!!	ダイナマイトボウル	107
ゲームじゃないの!♥制服データ集なの! 女の子のグラフィックが30枚×2	東京女子高生セーラー服入門 勝手に成じゃん	108 109

今回も傑作プログラムぞろい!	ファンダム	38
●晴れ、ときどき爆弾/DART/大金のち死/へいきん台ジャンケン/1面キューブ/春物語/ROAD WORLD/ポンポンボール/香港/おとしこ/LASER PUZZLE	MSXの音楽とサウンド	68
	Q&Aボックス	70

超新作ソフト紹介

## COMING SOON

110

●あさりワールドRPG(仮称)/三国志/信長の野望(全国版)/ブレテター/小林ひとみのパズルインロンドン/釣りキチ三平/MSX英和辞典/ふえりいいる/ほっと・M I L K/学園物語/魔神宮/ポンパーキング/ドーンパトロール/スクーター

「A1クラブ」はどんどん新しく、楽しくなっているゾ!

## THE LINKS INFORMATION PAGE

74

読者アンケート ●最新ゲームソフト 75本プレゼント 76

FAN VOICE ●日本コンピュータシステム 佐藤智浩氏 116

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日(を)のそく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。





竜王の城まで一気に走れ!

# DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII


悪魔の神々


その昔、ロトという勇敢な聖戦士がいた。ロトは神から光の玉を授かり、魔物たちを封じこめたという。その偉業は伝説となった。しかし悪魔の化身竜王なるものがその光の玉を闇に閉ざしてしまったのだ。ロトの血を引く勇者が現れ、竜王を倒し、アレフガルドに再び平和を取り戻したのだ。その勇者はローラ姫なる者を連れてアレフガルドを後にするのだった（ドラゴンクエストIより）。その後2人はある土地へたどりつき、そこに平和な国を築いた。勇者はローラ姫の名をとり、その国をローレシアと名づけたのだった。やがて2人に2人の王子と1人の王女が授かり、勇者は3人の子供のために国を3つに分けたのだった。兄王子はローレシア、弟王子はサマルトリア、そして妹王女はムーンブルクの国を継ぐことになった。こうしてロトの血筋に結ばれた3つの国には100年の平和が続いたのだった。ところがある日――

エニックス

☎03-366-4345

発売中 MSX2版は発売日未定

媒体	
対応機種	<b>MSX MSX2</b>
R A M	16K
セーブ機能	パスワード
価 格	6,800円

媒体	
対応機種	<b>MSX2 専用</b>
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価 格	6,800円

ロトの血を引く勇者よ! 再び悪魔がよみがえった今、邪悪な神々を滅ぼすために立ちあがるのだ! 同じ血を分けたサマルトリアの王子とムーンブルクの王女を引きつれ再び平和を取り戻すのだ!!!









## 前作のドラゴンクエストとどうちがうのか？

前作のドラゴンクエストとくらべて、このドラゴンクエストの第2弾は大きく様変わりした。

ゲームのシナリオが変わるのは当然のことだけど、最も大きく変わったのは、キャラクターにはっきり性格づけをしたところだ。従来1人のものだった性格をそれぞれ3人に振りわけ、その3人の性格に合わせてそれぞれキャラクターなレベルアップさせるといふ、RPGの本質に限りなく近づいたものになったのだ。

でも、ドラクエらしさは少しも失われていず、むしろさらに磨きがかかったともいえる。マップが広くなったために、少しイベントに補填があるようにも思えるけど、それを補って余りあるほどの楽しさや奥行きがふんだんに盛り込まれているのだ。

その中のひとつ、モンスターとの戦闘シーンはプレイしているキミたちを熱くさせるはず。なぜならば、モンスターが集まって現れるようになり、戦闘シーンでのかけひきが複雑になったからなのだ。

では新しい冒険を  
始めよう！

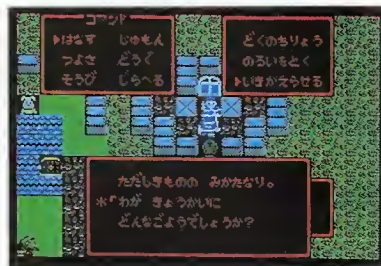
## 困ったときは教会に行こう

今回、新しく加わった要素に『教会』というものがある。

具体的にどのようなことをする場所かという点、3人の中で誰かが毒に侵されたとき、さらに呪われたアイテムを身につけてしまったとき、そして不本意ながら誰かが貴重な命を落としてしまったときに利用する所なのだ。

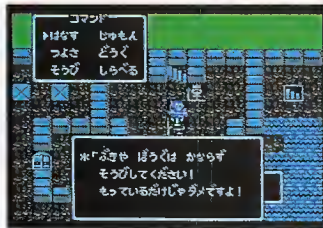
毒の治療にはレベル×2ゴールド、蘇生にはレベル×20ゴールドもかかる。呪いを解くには、レベル×100ゴールドかかる。やたらとお金がかかる世界なのだ。

HPやMPを回復させるために泊まる宿屋について、この教会を利用する機会が多くなることだろう。



④教会も宿屋と同じく、城や町にいたるところに存在します

## 武器や防具は装備しなくちゃダメ



④武器は“そうび”しなくてはダメ。わかったつもりでも最初はどうも忘れてしまいがちだ

今回は新しく“そうび”というコマンドが加わった。

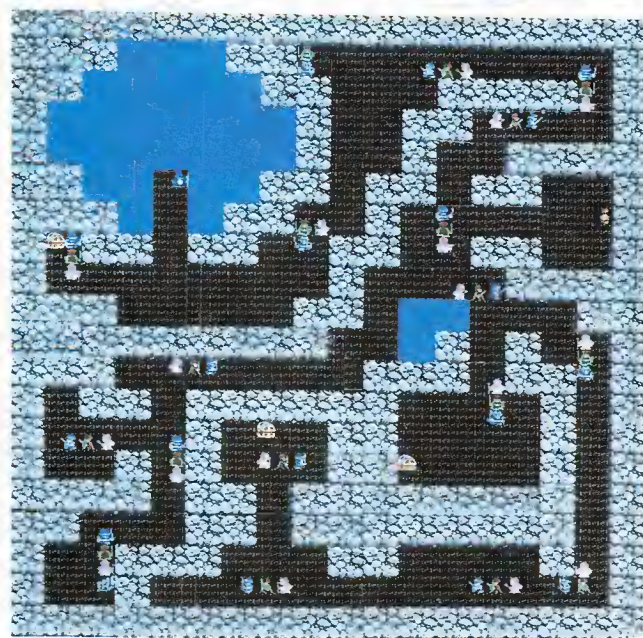
具体的にどういうことかというと、前作では武器や防具は店で売買が成立した時点で自動的に装備されていたけど、今度は新しく入手したものを装備し直さなければならないのだ。

少々面倒になったが、装備しないと攻撃力も守備力も全くあがらないのだ。

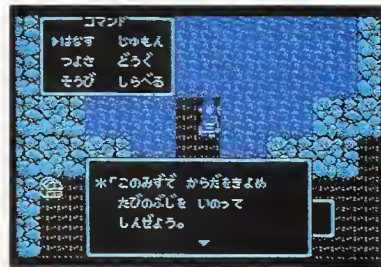
しかし利点もある。なんと店で売買に際して、先に下取りをしてもらうことが可能になったのだ。少し値のはる物には、この下取りをうまく利用するのも手だ。

## レベルをあげるためには！

### 勇者の泉の洞くつ



レベルをあげるための経験値を稼ぐためには、前作の岩山の洞くつのような、薬草やお金の入った宝箱が無尽蔵に取りつくせる場所を探すことだ。自分のパーティのレベルや状態をよく知ったうえで、このように手取り早く経験値やゴールドを稼ぐ最適な場所を選べ。選択する目がとても重要なのだ。

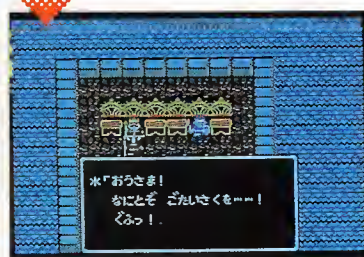
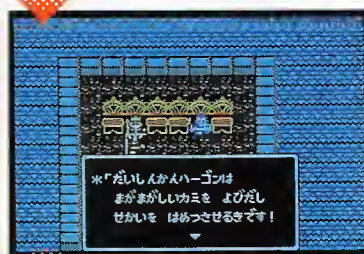
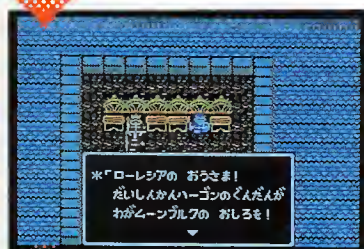
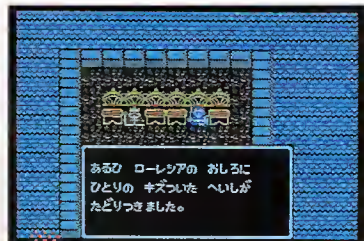


④勇者の泉の洞くつでは、話をすることでHPを回復させてくれる



①ゲームが始まる……

# ローレシアのお城



## キミがロトの血を引いた王子なのだ

ある日ローレシアの城に傷ついた兵士がたどり着いた。

彼はムーンブルクの城からはるばるやってきたらしいの

だが、彼の話によると大神官ハーゴンがまがまがしい神を呼び出し世界を破滅させようとたくらんでおり、もはや彼のいたムーンブルク城は悪の化身ハーゴンによって攻め落とされてしまったらしいのだ。彼はそう報告すると、かわいそうにキミとキミの父であるローレシアの王様の前で息を引取った。

キミに今、勇者ロ

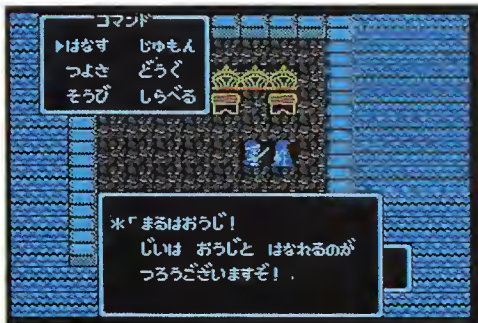
トの血を引く者としてその力を試されるときが来たのだ。さらにキミの他に同じロトの血を分けた仲間がこの世に2人いるという。仲間を探し出し、力を合わせ邪悪なる神を倒す、これがキミに与えられた使命なのだ。そしてこれは父であるローレシアの王様、さらにその祖である勇者ロトの名と誇りにかけて守りぬかなければならないのだ。

お城でローレシアの王様はキミに旅立つ準備として銅のつるぎと50ゴールドをくれるはずだ。それを手にして最初に行くべきところは、この城

から南西の方向にあるリリザの町だ。その道具屋でアイテムを買いそろえるといい。

リリザの町から北の方角にはサマルトリアのお城、さらに西にはムーンブルクに通じるほくら(ローラの門)があるそう。さまよううちに、そう、仲間になるはずの2人がキミを待っているのだ。

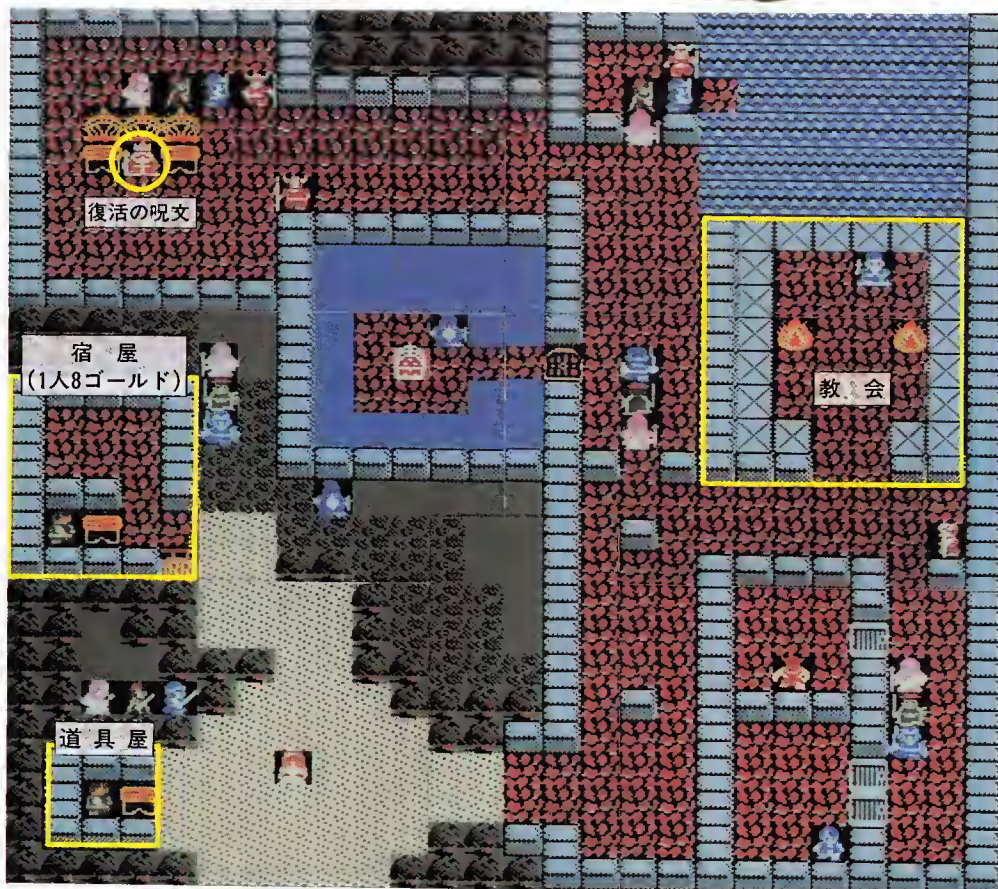
ただし、仲間を見つけても2人とも最初は弱くから力の強いキミがしっかり援護してやらないとダメだぞ。では気をつけて行ってまいれ。



②キミにかかる期待は想像以上に重い。使命感にさいなまれるかそうでないかは、キミ次第だ。



# サマルトリアのお城



サマルトリアの呪文

サマルトリアの王子はなんと呪文が使いこなせるのだ。ただしローレシアの王子ほど重い武器や防具は装備できないようだ。力自慢のローレシアの王子と魔法自慢のムーンブルクの王女との中間を取ったようなタイプだ。

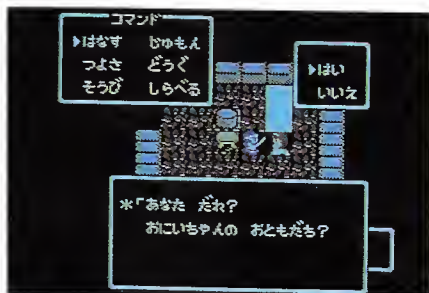
呪文	レベル	MP
ホイミ	1	3
ギラ	3	2
キアリー	6	3
マホトーン	8	3
ルーラ	10	6
リレミト	12	6
ベホイミ	14	5
トラマナ	17	4
ベギラマ	18	4
スクルト	20	2
ザラキ	23	4
ザオリク	25	15
メガンテ	28	1

## サマルトリアの王子はのんきもの？

サマルトリアの王子を探しにお城にきたが彼はいなかった。王様の話によると、王子は勇者の泉に向かったという。しかし、肝心の王子は勇者

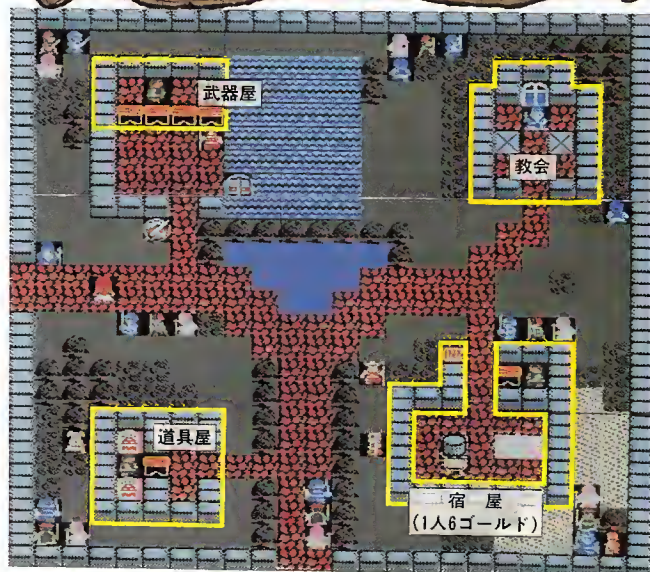
の泉にはいなかった。そして、ローレシアの城にもサマルトリアの城にもいなかった。

ここでもう一度、サマルトリアの城にいる王子の妹の言葉を思い出してみよう。彼はもとのんきもので寄り道をするくせがあるらしい。ローレシアの城にもサマルトリアの城にもいないとなると、もう残るはあの町しかないな。



①お城の右上にある部屋には王子の妹がいる。なかなか茶目っ気タップリなかわいい妹さんなのだ

## リリザの町



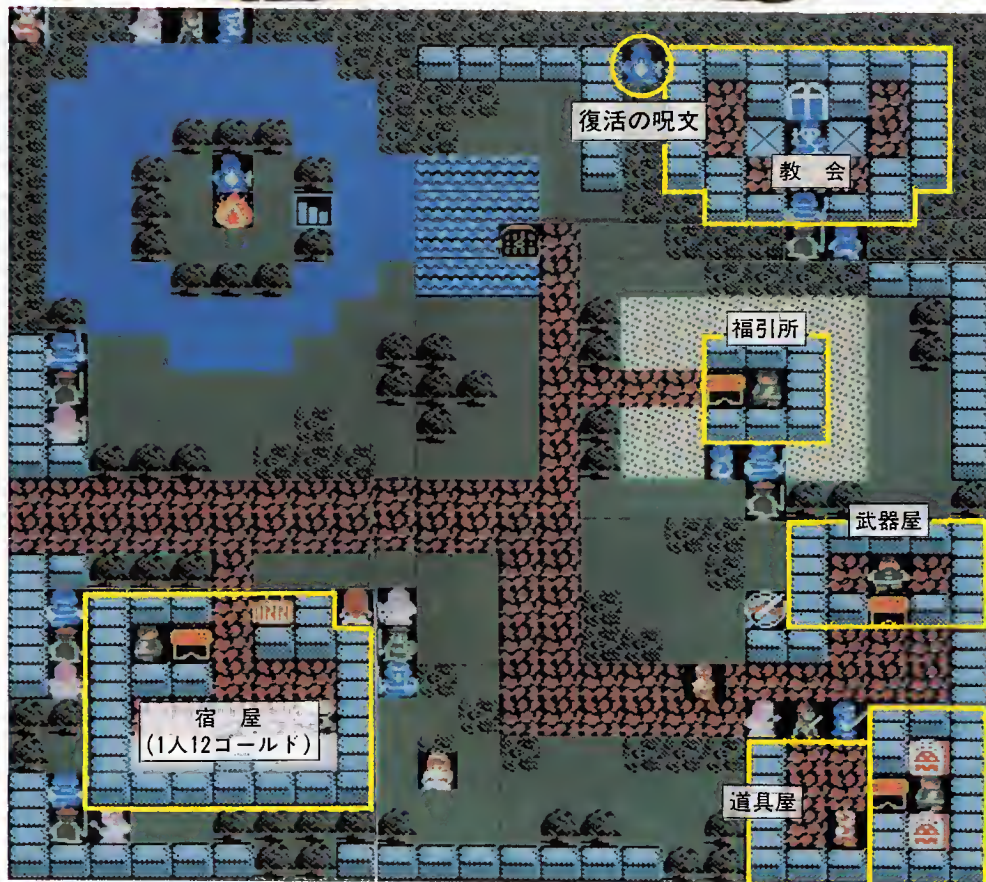


# ムーンペタの町

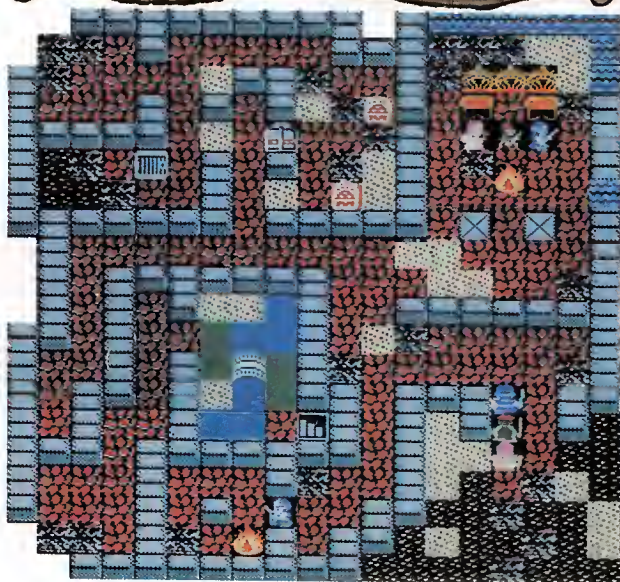
ムーンブルクの城

武器や防具はほんとうに限られた物しか装備できないが、呪文の覚えは抜群で、サマルトリアの王子に使いこなせない強力な攻撃系の呪文が彼女の十八番だ。でもレディなのでいたわってあげなくっちゃ。

呪文	レベル	MP
ベホイミ	1	5
ラリホー	2	2
バギ	4	4
マヌーサ	6	2
トヘロス	8	2
ルカナン	10	2
キアリー	12	3
ベホマ	15	8
リレミト	17	6
イオナズン	19	8
トラマナ	21	4
アバカム	23	2
パルプンテ	25	15



# ムーンブルクの城

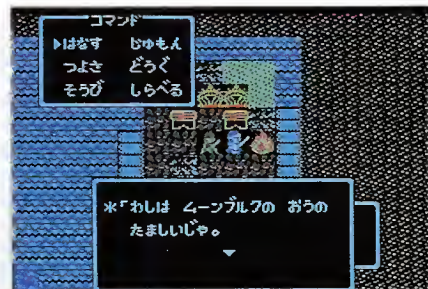


## 王女は何か姿を変えられている？

ムーンペタ、ここは人と人が出会う町。この町の南西に位置するところにムーンブルクの城がある。どうやら、ハーゴンによってこの城が全滅

させられたという話は本当だったようだ。

お城の中には、成仏できずに死んでいった人の魂があった。その魂に話しかけると城



①荒れはてた城内に、人魂を発見。彼は全滅させられたムーンブルクの城の王様だったので

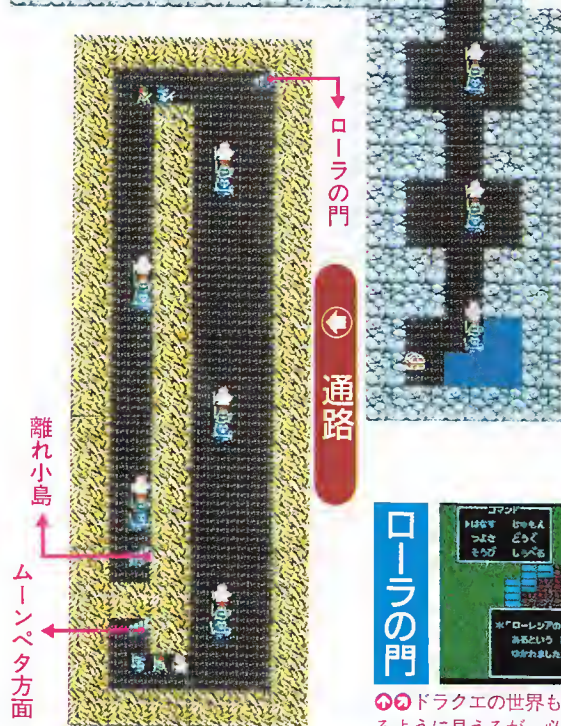
は全滅してしまったが、王女は何か姿を変えられてしまったまま生き続けているという。早く彼女を元の姿に戻してやって欲しい。ムーンペタにやけに人なつこい犬がいたなあ。



# 湖の洞くつ、ローラの門……

湖の洞くつ  
**B1F**

湖の洞くつ  
**B2F**

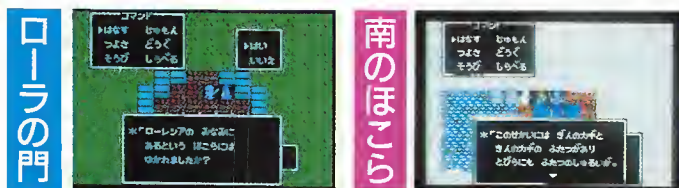


## ローレシアからムーンブルクへ渡れ

サマルトリアの王子を仲間  
にできたなら、ムーンブルク  
へ行くのだ。ローレシアの王  
子ひとりではローラの門を通  
してくれないけど、サマルト  
リアの王子といっしょならば

通行を許可してくれるはず。  
ところでローラの門の門番の  
おじいさんと、ローレシアの  
南のほらのおじいさんが兄  
弟だったということを知って  
いたかな。ほらのおじい  
さんは、銀のカギは湖の洞くつ  
にあるのだという。ムーンブ  
ルクの大陸に渡る前にこの洞  
くつを探検しておこう。

銀のカギを取ることでよっ  
て、町の人々からより多くの  
情報を聞ける。



ドラクエの世界も広いようで実は狭かったりする。親切なじいさんばかりい  
るように見えるが、必ずしもそうとは限らないのがドラクエの世界なのじゃ

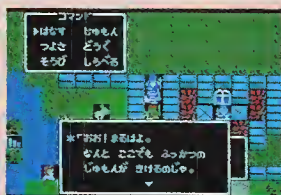


世の中便利に  
なつたものよのオ

その1

## なんと、復活の呪文があちこちで聞けるのじゃ

ミニにも親切なじい  
さんがあるのオ。けっ  
こにけっこに

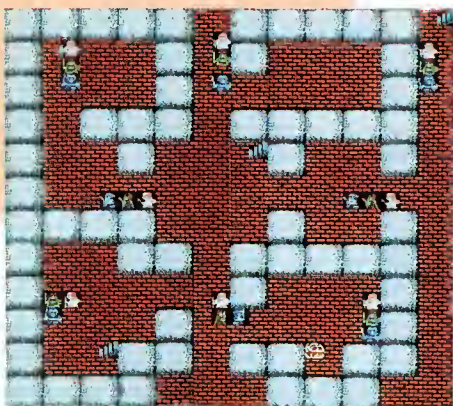


復活の呪文を聞ける場所は  
なんと7か所もあるのじゃ。  
復活の呪文をそこで聞けば  
再び同じ場所でよみがえるこ  
とができるぞ。もちろんルー  
ラの呪文やキメラのつばさを

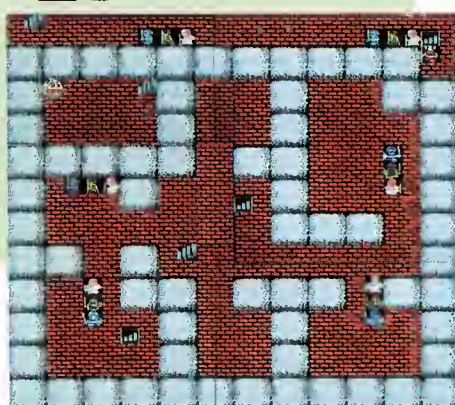
使えば、その場所に帰れるの  
じゃ。だから、そなたたちが  
レベルをあげることを目的と  
するなら、この復活の呪文が  
聞ける城や町、ほらなどを  
利用するとよからう。



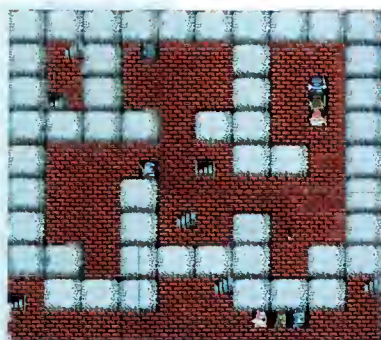
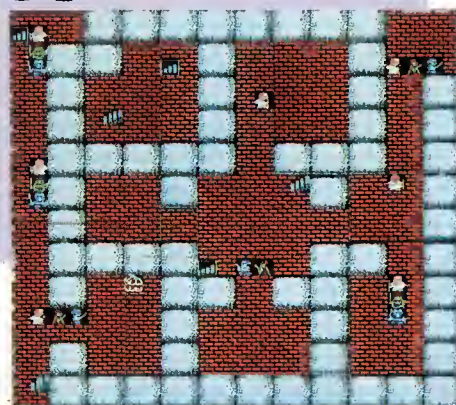
1F



2F

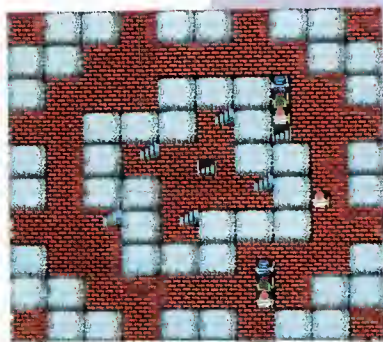


3F

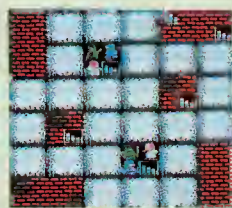


4F

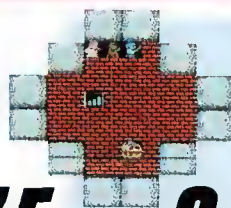
6F



5F



7F



8F

7F

## 風のマントはどこにある？

ムーンベタの町の人に風のマントは風の塔にあるという話を聞いたはず。マントをつければ高いところから落ちて、ムササビみたいに飛べるのだという。このマントを、いつどこで使う機会が訪れるか定かでないが、塔という初めて体験する

建物ということもあって、勇敢にチャレンジする価値あり。

地上8階建ての構造、2階から上は白い外壁に沿って歩くほうがいい。なぜかといううかつに茶色いレンガ道から足を踏みはずすと、そのまま落下してしまうからだ。

もちろん上にいけばいくほど出現するモンスターも強くなってくる。

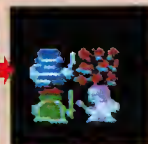
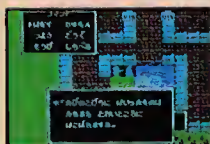
その2

## なんと、旅のとびらでいろんなところにゆけるのじゃ

旅のとびらとは、船を持たぬ者のための、唯一の大陸間移動の手段なのじゃ。いわゆるひとつのワープゾーンとでもいうかのオ。

旅のとびらはおもに、大陸

の端っこにあるほこらにあるのじゃが、中にはカギのかかった部屋の中にあるものもあり、カギを持たぬ者にはちと利用しにくい交通手段かもしれないのオ。



④ここはローレンシアのお城の中の旅のとびら。でも着いたところに船がないから行き止まり



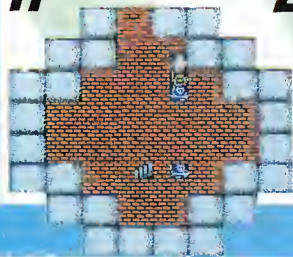
# ドラゴンの角の塔



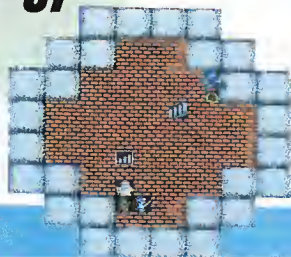
北側はルプガナ地方で南側はデバ地方です

北側

1F



2F-6F



風のマントで塔の間を移動しよう

7F



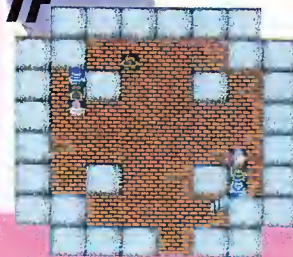
ここがドラゴンの角という双子の塔だ。海をはさんで2つの塔がそびえ立っているのだが、最上階の石壁が対岸に向かって開かれているのに気がついたかな？

そう、ここでアイテムの風のマントが必要になるんだ。これさえあれば対岸へ飛び移ることができるわけだ。

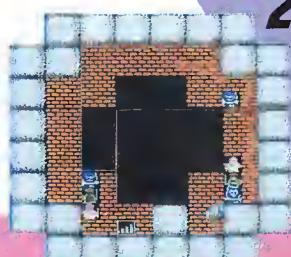
また、北側の塔の2~5Fは吹き抜けになっていて、足を踏みはすすとそのまま下に落ちてしまうので慎重に歩かなければいけない。

南側

1F



2F-5F



6F

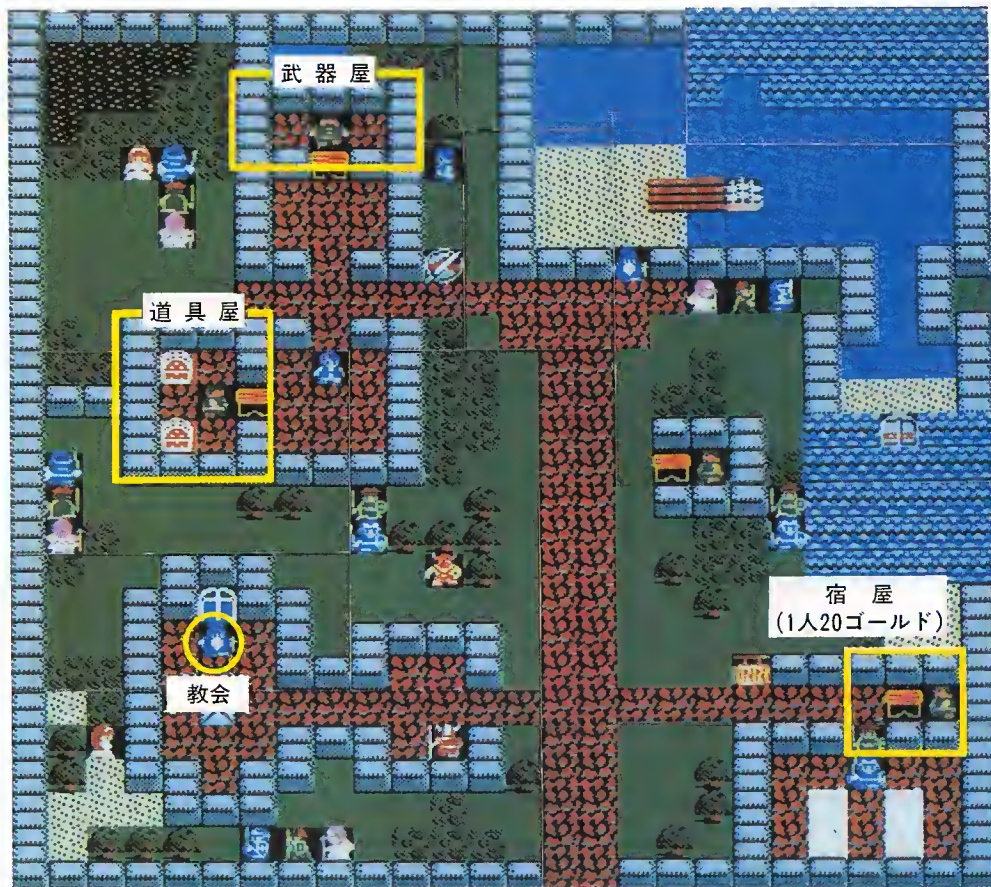


竜王の城までに戦うモンスターリスト

スライム族				なめくじ族				くらげ族				ドラキ一族											
	スライム		メルスライム		バルスライム		なめくじ		うみうし		ホエイスライム		しびれくらげ		ドラキ		タネドラキ						
よく見るモンスター(倒すと経験値1が入る)		ギラの呪文のほか、ラリホーも使える(経験値135)		スライムより強く、毒攻撃には要注意(経験値6)		スライムと同じ程度の強さしかない(経験値1)		毒、痛恨の一撃、甘い息など多彩な攻撃(経験値30)		ホイミの呪文で仲間のHPを回復する(経験値13)		相手をしびれさせて眠らせてしまう(経験値15)		スライムと同じく第2弾にも続いて登場(経験値2)		ルカナンでこちらの防御力を下げてくる(経験値10)							
アント族				コブラ族				ゆうれい族				フライ族											
	アント		軍隊アリ		ラリホーアント		ギョウコブラ		バシリスク		ゆうれい		死神		リザードフライ		ヒメドラゴン						
全モンスターの中でHPがいちばん低い(経験値2)		必ず団体で出現し、仲間を呼びよせる(経験値4)		アント族の中で唯一ラリホーの呪文を使う(経験値18)		強い攻撃力に加えてさらに毒を持つ(経験値7)		キングコブラと同族ではかに強い(経験値41)		海上、陸上ともに出現することが多い(経験値4)		攻撃力が高く痛恨の一撃をかましてくる(経験値42)		ギラを使うし、マホトーンが効きにくい(経験値25)		炎を吐いて攻撃してくるの要注意(経験値59)							
ねずみ族				スモーク族				ムカデ族				マンドリル族				オーク族							
	山ねずみ		大ねずみ		おぼねずみ		スモーク		よひムカデ		かぶとムカデ		マンドリル		バブリン		オーク						
攻撃力も低いすぐに逃げだしてしまう(経験値3)		1人に対して集中攻撃をしかけてくる(経験値6)		攻撃力が高く決してあなどれない(経験値19)		マホトーンで呪文を封じこめようとする(経験値11)		防御力が高いうえに毒を持っている(経験値11)		ごくまれに痛恨の一撃があるから注意(経験値30)		いちばん最初に苦しめられるであろう難敵(経験値18)		マンドリルと同程度だが仲間を呼ぶ(経験値38)		見かけのわりに呪文にはからつき弱い(経験値61)							
ゾンビ族				マンイーター族				人形族				メドーサ族				牙獣族				小悪魔族			
	ゾンビ		マンイーター		ボスマンイーター		どろ人形		ミイラ男		メドーサ		メドーサ		メドーサ		サベルルル		グレムリン				
防御力が高いうえにマナーサを使う(経験値23)		甘い息で眠らせようとすることから要注意(経験値27)		毒の霧で相手を毒まみれにしてしまう(経験値31)		不思議な踊りでMPを奪い取ろうとする(経験値32)		攻撃力は強いが防御力はさほどでもない(経験値44)		ラリホーの呪文に加えて2度攻撃をする(経験値32)		HPは低いが防御力がやたら高い(経験値50)		HPは低いが攻撃力がやたら高い(経験値40)		炎攻撃に加えて呪文を多彩に使いこなす(経験値52)							



# ルプガナの町



## 人助けをすると何かいいことがある

ここは港町。奥の船着き場には船が見えるけど、このおじいさんは貸してくれない。

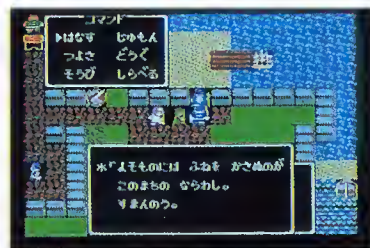
よそ者には貸さないんだって(ケチだなァ)。町の左奥には娘さんがいて、何やらとても

困っているようです。

近寄ると申し合わせたかのようにモンスターが大量に襲ってくるぞ。倒すと娘さんが「どうかおじいさんに会ってください」という。会いにいくとなんとその人は船着き場のおじいさんだったのだ。か

わいい娘の命の恩人として、さっきの冷たいリアクションがウソだと思えるほど、今度は快く船を貸してくれるのだ。これでやっと船を手に入れることができた。人助けをするといういいことがあるもんだ。ゲーム進行に欠かすことのできないアイテムの船は、実はこうして体をはって見つけなければならないものだったんだ。

船を手に入れたなら、次なる目的地はお隣の「アレフガルド」だ。だが、そこに行く前にこの町の人に話を聞いてみると、あまりいいウワサはな



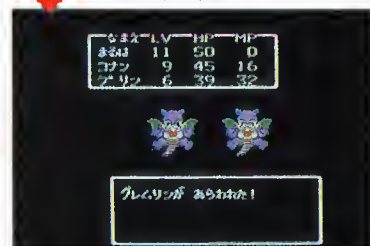
① あっさりつっぱねられてしまう。どうしたらいいのか？



② 娘さんはどこかそわそわしているような……



③ たっ、たすけて！ 娘さんの悲痛な叫び声か



④ いきなりグレムリン2匹にかこまれてしまった。こいつは手ごわい

い。「ラダトームの王様が行方不明になったそうだ」という男の子や、「あの国もすっかり変わってしまっているぞ」というアレフガルド出身の兵士など、どうやりたいへんなことが起こっているらしい。

もたもたしてられないってワケで、船に乗ったらすぐにアレフガルドに直行だ！ 急げ急げ。

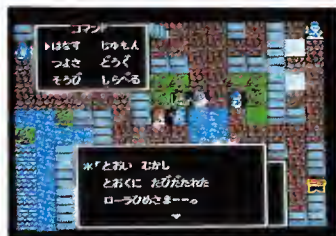


⑤ グレムリンを倒すと娘さんは船着き場のおじいさんのところまで導いてくれる

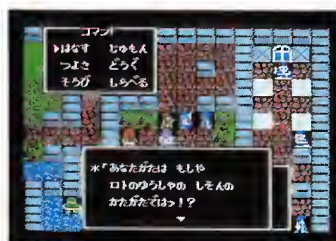


# アレフガルド

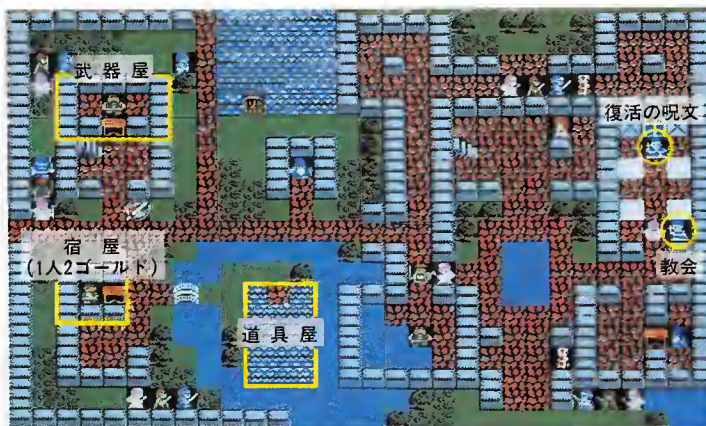
## ラダトームの城



① こんな言葉を聞かされるとちよびり感傷的な気分になってしまう



② どこへ行っても歓迎してくれる。やはりロトの残した功績は大きい



### 2人の永遠の愛は3人の子孫たちへ

ラダトームの城ようこそ。うわさには聞いていたけど、ここもすっかり変わってしまっている。昔は城と町が独立した形をとっていたが、ひとつになってから以前より華やいだ感じする。

会う人、会う人みなことごとく歓迎してくれる。でも、「あなたがたにはローラ姫さまの面影が」なんていわれるとなんか照れくさいや。

MPを回復してくれるおじいさんがいる。呪いを解いてくれるおじいさんもいる。全てが懐かしく感じられるのだ。

武器 防具の種類です。表中の王子・王女とはそれぞれサマルトリアの王子、ムーンブルクの王女のこと。○、×は装備が可能かどうか。ローレシアの王子は全て装備可能です。

## 武器・防具のデータ

名前	値段	王子	王女	どこで手に入るか	名前	値段	王子	王女	どこで手に入るか
はやぶさのけん	25000	○	×	ヘルボイ?	みかわしのふく	1250	○	○	ムーンベタ ラダトーム ルブガナ
こんぼう	60	○	×	リリザ	まほうのよろい	4300	○	×	?
まどうしのつえ	2500	○	○	ルブガナ ラダトーム	はがねのよろい	1000	×	×	ムーンベタ ルブガナ
どうのつるぎ	100	○	×	リリザ	ミンクのコート	65000	○	○	ヘルボイ?
せいなるナイフ	200	○	○	リリザ ルブガナ	みずのはごろも	—	○	○	デハ?
くさりがま	390	○	×	リリザ ムーンベタ	ガイアのよろい	—	×	×	デハ?
いかづちのつえ	—	○	○	ローレシア?	ロトのよろい	—	×	×	?
てつのやり	770	○	×	ムーンベタ	かわのたて	90	○	×	リリザ
はがねのつるぎ	1500	×	×	ムーンベタ ラダトーム ルブガナ	はがねのたて	2000	×	×	ムーンベタ ラダトーム ルブガナ
おおかなづち	4000	×	×	ラダトーム	ちからのたて	21500	○	×	?
ロトのつるぎ	—	×	×	竜王のお城?	ロトのたて	—	×	×	サマルトリア?
ドラゴンキラー	8000	×	×	?	てつかぶと	3150	×	×	ラダトーム
ひかりのつるぎ	16000	×	×	いのちの洞窟?	ロトのかぶと	—	×	×	ローレシアのまじろ?
くさりかたばら	480	○	×	リリザ ムーンベタ					

## 呪文の

### ギラ

いちばんに覚えるであろう、攻撃する呪文。登場するモンスター1匹に対して、15~25のダメージを与えることができる。

### バギ

敵1グループに対してその敵全員にダメージを与えることができる。HPが低いモンスターが倒れて出現したときには有効だ。

### ザラキ

この呪文を唱えると、敵の体内の血液が凍りついて、一撃で息の根を止められるのだ。1グループに有効な呪文。

### ラリホー

敵の頭を一時的に麻痺させ眠った状態にしてしまう呪文。敵1グループにのみ有効。前回よりは若干効力が落ちたといえよう。

### キアリー

敵の中には毒を持つ者もあり、その毒を受けたときのための治療の呪文。道具屋で買える毒消し草と同じ効力を持つ。

### ホイミ

HPを30前後回復できる呪文。3人のうち誰にかけかえるかを選べるし、戦闘中、あるいは移動中どんな状況でも使用できる。

### マヌーサ

敵の前に幻影を作り出し、敵の攻撃を失敗させやすくする呪文。もちろんギラなどの呪文による攻撃には通用しない。

### スクルト

敵の攻撃がわからずに強力なとき、この呪文を唱えることによって1度には受けるダメージがかなり緩和されるのだ。

### リレミト

洞くつの奥深くまで入りこんでしまったとき、この呪文を唱えるとよい。一発で入口まで連れ戻してくれるのだ。

### トラマナ

バリアの中でダメージを受けなくする呪文。バリア内で唱えれば、何歩でも有効だが、1歩でも外に出ればその時点で無効。

### ザオリク

死んでしまった仲間をよみがえらせる呪文。これを覚えれば何度も教会にお世話になることもなくなるはずだ。

### パルプンテ

どんな効果があるのか、使う本人でさえもわからない呪文。ただムーンブルクの王女だけが使えるということしかわからない。



# 効用

## ベギラマ

出現したモンスター全員に18~35のダメージを与えることができる。王女の「バギ」の呪文を強力にしたようなもの。

## イオナズン

王女が使える攻撃系の呪文では最強である。出現したモンスター全員に50~90の大ダメージを与えることができるのだ。

## マホトーン

敵の呪文を封じこめるための呪文。敵も賢くなり、一度呪文を封じこめられたら二度と呪文を使ってこなくなることもある。

## ルカナン

敵の守備力がかかるに強じんなとき、この呪文を唱えることによって1度に与えるダメージが増大され、少しはラクになる。

## ベホイミ

ホイミを強力にした体力回復の呪文。HPを50前後回復できる。ムーンブルクの王女はレベル1から使えるのでとても重宝。

## ベホマ

HPのMAX(最高値)まで回復させる呪文。性質はホイミ系の呪文と同じで、とくに戦闘中に使う機会が多くなる。

## ルーラ

最後に復活の呪文を聞いたところまで連れ戻してくれる。道具屋で売っているキメラのつばさと同じ効用を持つ呪文だ。

## トヘロス

移動中、自分より弱いモンスターを出現させなくする呪文。広い海などで利用することが多い。聖水と同じ効果。

## アバカム

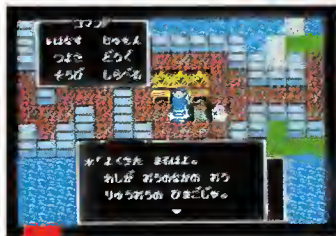
特殊なカギを除き、通常使用する3種類のカギに関しては、種類を問わずカギのかかったとびらを開けてしまう呪文。

## メガンテ

別名、自己犠牲の呪文。この呪文を唱えれば、自分の命と引きかえに登場モンスター全員を全滅させるといふ呪文。

- .....攻撃型の呪文
- .....攻撃補助型の呪文
- .....治療型の呪文
- .....守備型の呪文
- .....移動型の呪文
- .....特殊な呪文

# 竜王の城



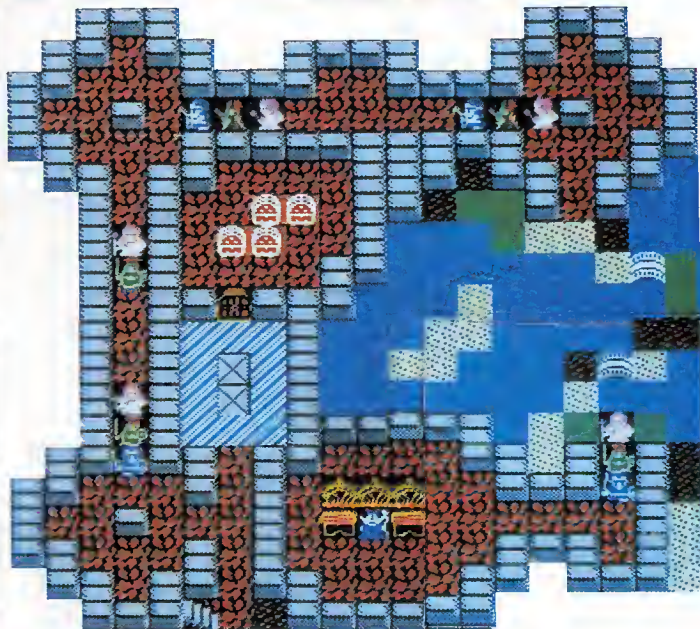
① かつてのあの神々しいまでの勇姿はまったく感じられない。少し残念な気もする

※「さいきん ハーゴンとかいうものが えろそうなおを していると きく。じつに ふりがいじゃ。」

※「もし わたしにがわってハーゴンを たおしてくれるなら いいことを おしえるが どうじゃ？」

※「では 5つのもんしょうを あつめよ。さすれば せいけいの まもりが えうれると きく。」

※「かつてメルキドと よばれたまもの みなあのうみに ちいさなシマが あるはず。まず そこに ゆけ！」



## なんと竜王のひ孫が生き残っていた

ローレシアのお城に隣接していて、いまだ竜王の城はそびえている。なんと、竜王はまだ生き残っていたのか？ しかし時代も3代流れた。彼はロトによって倒された竜王

のひ孫だったのである。でもあの猛々しさはどこにも見受けることはできない。

しかし、彼には彼らが作り出し、受けつがれてきた王道哲学がある。その誇りにかけても、彼にとってはハーゴンの存在はおもしろくない。彼は打倒ハーゴンに関するヒントをとくとくと話し出すのだ「5つの紋章を集めよ。そうすれば精霊の守りが得られると聞く。かつてメルキドと呼ばれた町の南の海に小さな島があるという。まずはそこにゆけ」と。

果たして5つの紋章はどこにあるのか？ そして精霊の守りとは何なのか？ そしていつハーゴンを倒せるようになるのか？ 物語はいよいよ佳境に迫ろうとしている。



※この写真のみ前作の画面です



緊急情報

PARADISIUS

コナミの人気キャラクタが超大活躍のシューティング!

パロディウス

PARADISIUS

～タコは地球を救う～

突然発売が決まった冗談のようなゲーム。その名も『グラディウス』をパロディにした『パロディウス』。ところがこれが原作(?)をしのぐくらいのおもしろさだからほっとけない。というわけで緊急情報!!

コナミ

☎03-264-5678

4月上旬発売予定

媒体	MSX MSX2
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
セーブ機能	新10倍
価格	5,800円



## 忍耐だって必要なシューティング

『グラディウス』のパロディとはいえ難易度はずっと上。そのうえおもしろさも数段上のシューティングだ。

キミが操作するのは新登場の「タコ」かコナミのおなじみキャラ4人(?)のうち1人。ゲーム自体は『グラディウス』シリーズ同様、パワーカプセルで装備が変わる横スクロールのシューティングゲームだ。ただしこっちはパロディ、い

せんたく機



①キャラクタ洗濯画面。選択機とはなんら関係はない(あれ?)

たるところにギャグを盛りこんでプレイヤーを腹の底から笑わせてくれる。

マップの構成は宇宙空間、大量の敵との戦い、敵の攻撃にひたすら耐える忍耐の場、ボスキャラとの戦いの4本立て全6ステージになっている。

自機も敵もやられると遺言(文字)を残す。1文字ずつ表示される遺言が爆煙のかわりだ。

ステージ

ST.1ウル星

## 鼻くそモアイ

ステージ後半にある忍耐の場にたどり着くと、いきなりスクロールが止まって敵の激しい攻撃が始まる。ここはじつと我慢しかないのだ。ステージ1は『グラディウス』でおなじみのモアイが登場。下品にも口から輪っかをはき出すほかに鼻くそを「ふんふん!」と飛ばしてきたりする。

②きかない鼻くその出どころはこの大きな鼻の穴

③モアイの目や表情が忙しく変わるのが愉快



ここでできるだけパワーアップだ

なみいる敵を倒しまくるのだ



# 単なるパロディじゃ終わらない!!

プレイするキャラクタが違くとパワーアップしたときのかたちも変わる。そんな芸の細かさがこのゲームの魅力を引き出しているんだ。

	基本形	ミサイルやノ	分身の術やノ	バーリアツノ	遺言(いごん)	パワーアップ
タコ					あ	
コ	「こんにちは。初登場のタコです」	よく見ると「やっこだこ」なわけだ	分身のほうは、はちまきをしてない	こんなんの前が見えるのだろうか	あんぎゃー	たこちゃん。消火器みたいだ
ペンギン					と	
ゴエモン					ま	
ポポロン					ん	
ビッグバイパー					ぶ	

## 宇宙にベル

はい話がつインビーに出てきたベルのこと。ショットした回数によって色が変化し、一定時間パワーアップできるのだ。

- ① この色のベルを取ると画面内の敵が全滅するというありがたいアイテムだ
- ② 白のベルは「ヨコワープ!」だ。画面の左から右、右から左へとワープ可能に
- ③ 「タテワープ!」。画面の上から下、また下から上へワープできるようになる
- ④ 「時間よ止まれ!」。取った瞬間にスクロールが止まって、敵も動かなくなる
- ⑤ 「菊一文字や!」。菊爆弾を設置して菊と同じ水平ラインに並んだ敵はアウト
- ⑥ 「いたずらドリル」。ドリルになっている間は敵に体当たりできる。つつん
- ⑦ 「上向レーザー!」。アップレーザーとまったくいっしょで、上方向の敵に有効
- ⑧ 「前向レーザー!」。ベクトルレーザーと同じで、前方向の敵に対して有効だ

## 禁じられたバクチ

パワーカプセルの中には取るとウェポンゲージが左から右に流れて点灯し、ボタンを押して止まった位置のものを装備できるカプセルがある。

① 「ロシアブルーレット」という非常に危険なカゲ。失敗して「何〜やそれ!」を取ると装備が何もなくなる。これはいちゃばちかの大勝負だ

## 泥酔ペンギン

ステージ最後に待つボスキャラは見た目と違ってアタラシメに強い。ここでは『夢大陸〜』などで有名なペンギンくんの巨大版が登場する。とにかく酒好きで、へべレケに酔って酒びんを投げてくる。



① ペンギンのまわりにわらわら子供たちが出現して



② さながら「ゴルゴ13」のようなずるとい目になり、



③ 完全に酔っぱらって、いやらしい目つきになる



④ やっと倒したの図。白目をむいてヒクヒクしてる

ひたすらモアイの攻撃に耐える

壮絶なボスキャラとの戦いがある



このステージは  
とっても  
長いのだ!

宇宙空間は入りきらなかった

このあたりは進路もせまくて敵も多いの

## ステージ ST.2勝負星!

### 敵キャラの家

①屋根が開いて敵  
が発進してくるぞ  
②じつはこれは敵  
の基地だったのね

### 謎多きモグラ

①このモグラ、なぜ  
ヘルメットをかぶっ  
ているのだろうか

②こんなに薄い地面にどう  
やって隠れているのかな

③地面から鼻だけ出していてプレ  
ヤーが近づくとはい出して攻撃する

「上げダブル?」

### こいつは何者③

①突然宇宙空間に出現したこのお花畑は、  
一体何を意味しているのかだれも知らない

### こいつは何者①

①ステージ2に出て  
くるこれ、まるで「う  
〇こ」みたい

### こいつは何者②

①ステージ3にいるこいつらはどうやら冬  
眠しているみたいだけど本当の目的は何?

これも宇宙空間だ

モグラの攻撃がづらいゾーン

## ステージ ST.3 落下星

### どこかにエクストラが!

やはりエクストラステ  
ージは『パロディウス』に  
もあった。従来のポーナ  
スカプセルやワンアップ  
カプセルのほかにも特殊  
カプセルがある。

①ここにはステ  
ージ5から来たんだ

②なかなか長くて  
やりがいがあるぞ

### 新10倍も使える

ひと足先に発売の『新  
10倍カートリッジ』に対  
応していて、面セレクト  
やディスクセーブなどの  
おなじみの機能はもちろ  
ん、必ず得する機能がそ  
なわる。なんとってコナ  
ミさんだから……。

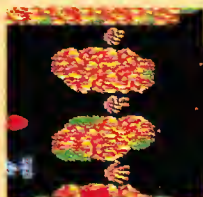


いきなりビーム攻撃なんてひどいっ！

恐怖のジャンケンが待っている

## なぜカテルテル坊主

### 恐怖のジャンケン



③いきなり道が3つに分かれ、どれを選ぶか決める。するとでっかい手がやって来て対決！ やったね。みごと突破だぜ

### おきこ破りのビーム攻撃



①何の気なしに宇宙を漂うと画面端に変なものがちょこっと顔を出して、

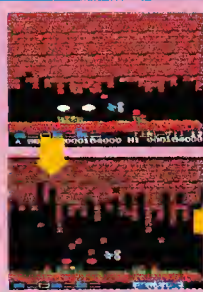


②どわーっ！ いきなり目にも止まらない速さのビームだああ



③ただでさえ攻撃が激しいんだから少しは遠慮して撃ってよね

### 不気味な岩石



③だんだんと上の岩が落ちてくる。始めは簡単なのに



④かなり落ちてきて残りも少なくなったぞ

⑤やっと最後の1個が落ちた。耐えるだけ

### 意地悪ハンマー



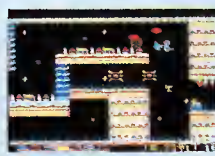
④このハンマーの動きがなかなかいやらしい。前後からジグザグに飛んで来て攻撃してくる

くずれる岩に耐えよう テルテル坊主だゾーン

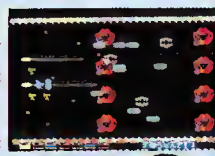
### この先をちょっと紹介

今回紹介したのは3面までだけど、このおかしなゲームにはまだ先がある。このあと「迷星」「妖星」「要星」とつづきステージは全部で6つ。意外にまじめなラストガキミを待っている。次号では全マップを含む完全攻略の予定だ！

①ステージ4の中盤あたり。お菓子の世界が舞台だ



②迫り来るくちびるの恐怖なのだ！

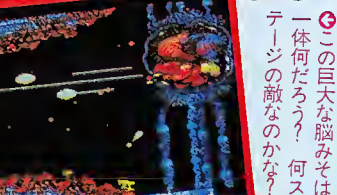


③お菓子の世界を守るおばさんの攻撃たる

④ステージ5に出てくるお地蔵さまだ。いやらしい顔



⑤この巨大な脳みそは一体何だろう？ 何ステージの敵なのか？



次号につづく！





冒険者は徳を求めて宮殿や町を訪ねるのだった

# ウルティマ Ultima IV

徳を求めて

ポニーキャニオン

☎03-221-3161

発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	11,800円

ロード・プリティッシュによって語られる原理と徳に  
関係する宮殿と町の話。原理と徳の関係を示唆するジ  
ュリエットの助言。冒険者はブリタニアマップに目を  
やり、すべての宮殿と町を訪ねる決心をしたのだった。

## 8つの徳と3つの原理

この世界にはじつにたくさ  
んの人がある。同じことしか  
しゃべらない人もいるが(衛  
兵に多い)、そういう人をまと  
めてひとりと数えても、町や

宮殿や村には(店員を除いて)  
16人ずついるのだ。ブリタニ  
ア城も例外ではなく、ロー  
ド・プリティッシュとシア  
を除いて16人いる。

多くのプレイヤーは町や宮  
殿に入ったとき、すべての人  
と会話していないから行き詰  
まる。困っている人々の念波  
を受信した銀色のアンクは、  
その卓越した記憶力を頼りに、  
宮殿と町にいる人々の姿を写

真にした。  
宮殿と町の名前の下に並ん  
でいる人々を取材すれば、こ  
の下に書く描かれている『歴  
史の書』の最後のページにあ  
る幾何学模様が気になりだす  
だろう。聖者になりつつある。

## 真実の宮殿ライキューム



ムーンゲートを使ってペ  
ティ島の最南端に出たら、  
海の怪獣からの火の玉攻撃を  
なんとかかわし、北上を続け  
てライキュームに着いた。

ここにいる人々はみな真実  
の原理に従っているようだ。



とくに思索にふけている4  
人の真実の探究者は、話しか  
けても振り向いてくれないこ  
とがある。よほど思索に頭を  
使っているのだろう。歓迎者  
ティムスの問題を解くカギは  
このへんにある。

建物のずっと奥にいる若い  
賢人・パラマーの誘いで望  
遠鏡をのぞいたときに見た風  
景はいまでも覚えている。目  
を閉じれば町や村のマップが  
浮かび上がるのだ。

司書のロード・テレンスに  
会うにはカギが必要だった。  
彼とフカガがストーリーに大  
きく影響したのは確かだ。





## Empath Abby 愛の宮殿エンパス・アビー



ユーの町からずっと西北西に歩いたところにエンパス・アビーはあった。ロード・ロバート男爵夫妻によって統治されているこの地方の人々は愛を信条として生きている。

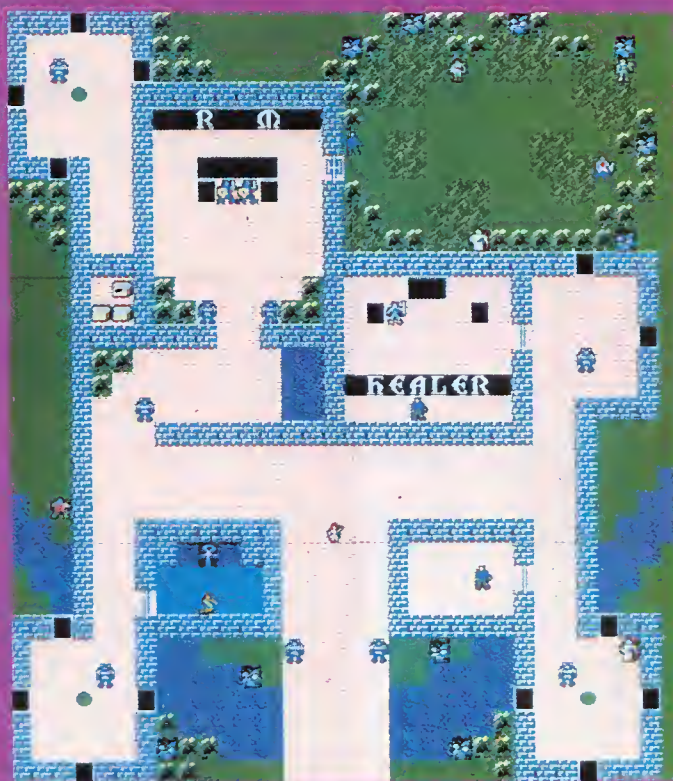
ここでの歓迎者はチヌップ



という、小さいけれど威厳のある子供。「榎の木立には愛を探究する4つの職業があります」と教えてくれた。真実(原理)と職業(徳)の関係はライキュームでわかった。ここでは愛と職業の関係が明らかになるのだ。カギさえ持っていれば……。

かなり長い謎の小枝があった。乞食のハムロックから始まり、何人かの人を経由して秘密の村でアイテムを手に入れるまで続くのだ。

また、謎の小枝の先端もある。マジンシアのワイヤードラムから始まる謎が解けた。



## Serpants Hold 勇気の宮殿サーパンツ・ホールド



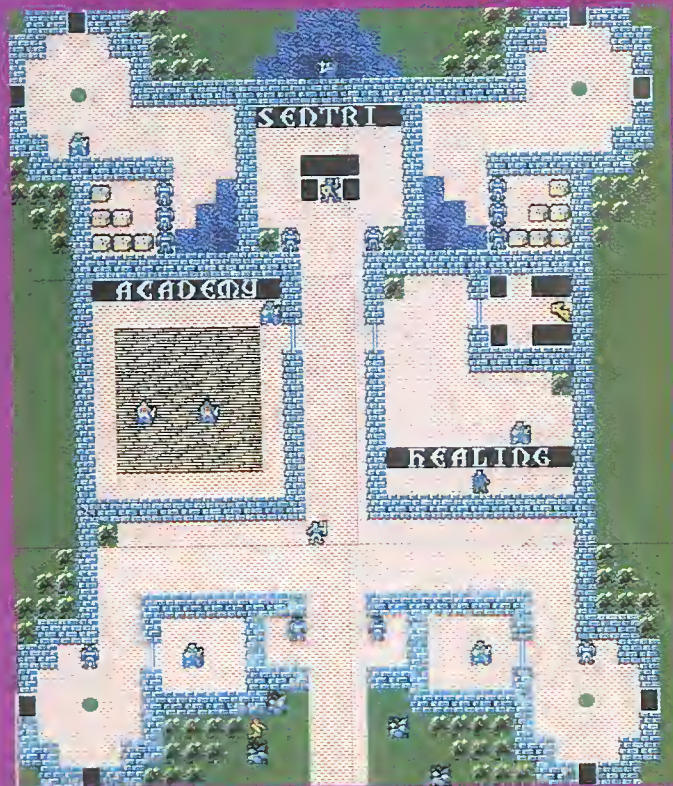
ケープ・オブ・ヒーローズ(英雄たちの岬)のずっと東にあるデイズ島にあるヘビの城、サーパンツ・ホールド。船を持っていれば島の岸に乗りつけるだけ、船がなくても、英雄たちの岬からプリングの



魔法で海を飛び越し、小さな島をいくつか経由しながら来るという方法がある(帰るのがたいへん)。

この地方を治めているセントリから勇気と職業の関係が明らかになった。3つの原理と8つの徳の関係が明らかになったのだ。『歴史の書』の最後のページが意味を持つ。

この宮殿から始まる謎の小枝は2つ。両方ともアイテム探し。ここで解かれる謎は1つ。聖者にのみ解け、アビイス攻略のカギになる。宝珠にまつわる話もあったが、すでにわかっていることだった。





## Moonglow 誠実さの町ムーングローウ



ムーングローウにいるシェークスピアいわく「みずからが誠実であるならば、脅されることを恐れることはない」。

誠実さの徳に関する情報は、キャラプリングが神殿のある場所、クロムウェルがマントラ

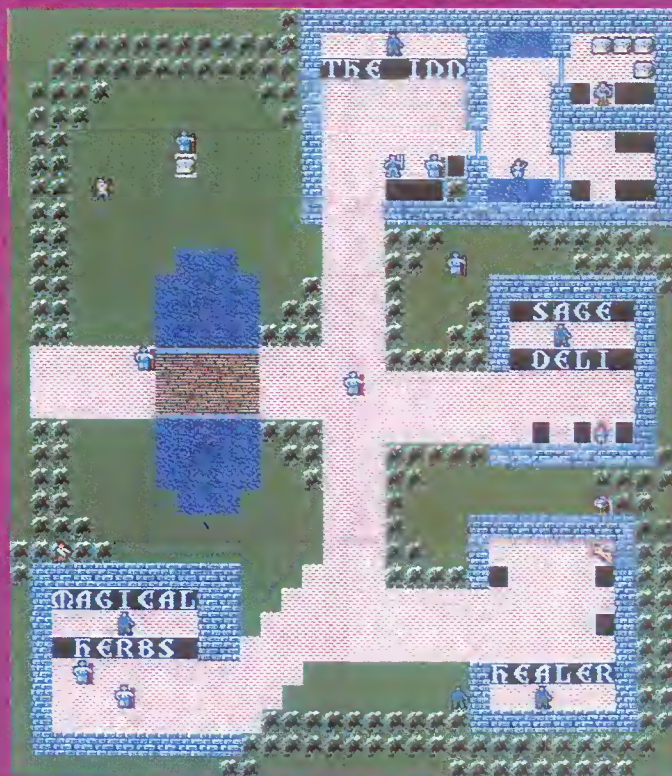


を教えてくれた。そして、お友達のクリスティンカールンを見出すきっかけとなる。

この3人以外で重要なのはシャゾムという死にかかっている若き魔法使い。彼はライキュームに住んでいるナイジェルの弟子。師匠の力を教えてくれる。

左の写真の神殿に行くのには船か、プリングの呪文2つが必要だったのだ。しかも北上するときに通る森にはたくさんさんのモンスターがいる。

ウィリアムからもらったサンドイッチでも食べながら町のなかをうろろするか……。



## Britain 慈悲の町ブリテイン



ブリタニア城のすぐ近くにある慈悲の町。橋の向こうにいる子供たちの唄「ホーヨーヘー、フムノ」和訳すると「愛はひとりの、そしてすべての人へ」となるらしい。

マントラは小さな子供から、



ルーンは名食のスプライトから始まる情報のリレーによって見出せた。神殿のある場所はフリオを捜しているシャベロが教えてくれた。左の写真が神殿。いくつもの沼を越えた先にある。プリングの呪文で飛び越えるのが得策。

この町はブリタニアにおける都会のようで、食料やエール(飲み物。ロックより軽くて水割りより強い)の値段がやたらと高い。武器や防具の値段が変動相場制でなくてよかった。25GPでスリングが買える。ついつい「しあわせ」とうなずいてしまう。





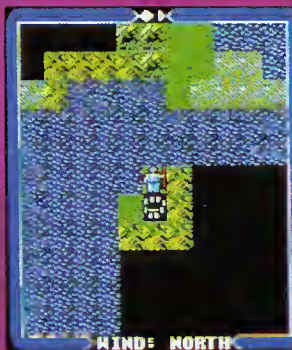
Jelome

## 勇敢さの町ジェローム



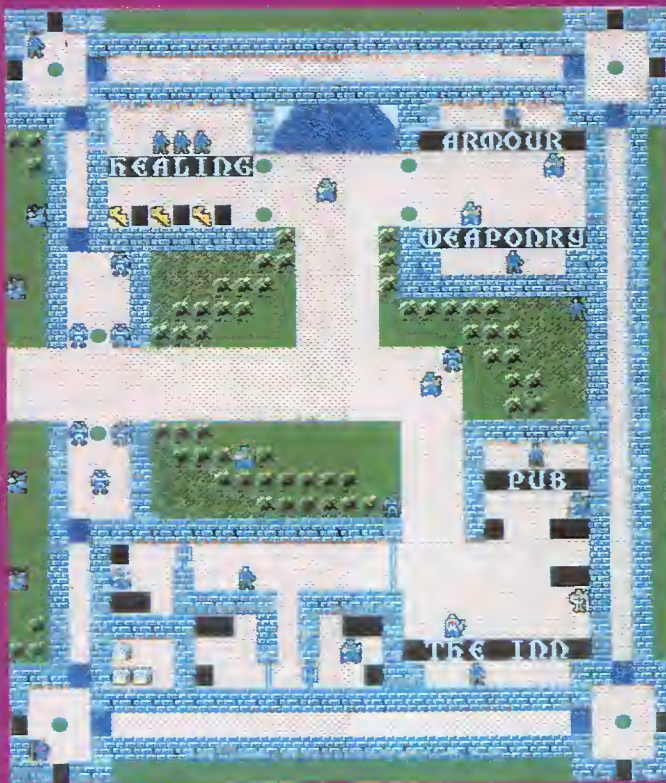
高い城壁に囲まれたジェロームの町。ここでは数人から迷宮の話を聞いた。マントラはサー・ホルスガー、ルーンはロード・ロバートから始まる盤回しで手に入れる。

立ち入り禁止の通路に入る



にはカギが必要。マップの左下にある宝の部屋から通り抜けられるカベを通過して通路に入り、ディスペルの呪文で光のエネルギーフィールドを消しながら進む。通路の左上にいる人物(?)に会うまでにディスペルの呪文を7つも使った。これも神殿に行くためののだからしかたない。

左の写真のように勇敢さの神殿は少し離れた小島にある。船がないと行けないようにも見えるが、ブリンクの呪文で海を飛び越すという方法もある。町のすぐ西から南へ向かって飛ぶのだ。



Yew

## 正義の町ユー



ディープ・フォレストの奥にあるユーの町。ここに住むドワップの強烈なひとこと「真実以上に他人を愛してはならない。正義はひいきをしないものなのだ」。

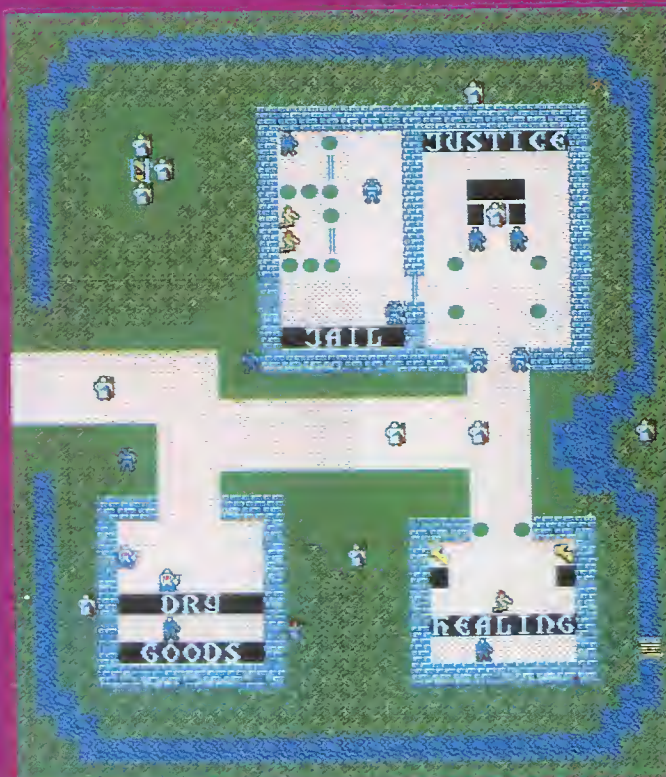
正義の徳に直結する情報は、



ほつつき歩いているドルイド僧(尼僧)がルーンのでがかりと神殿のある場所を、裁判所にいたピンロッドというやせた男がマントラのでがかりを教えてくれた。

この町でいちばんの収穫は、トリンシックのスウィンドリックから始まった情報の盤回しが終わったこと。まじめそうなドルイド僧がそのありかを教えてくれた。これでトレモアやジックスの魔法が使えるようになった。

それにしても、マップの左上にいる炎のフラミスがしゃべったときには驚いた。





## Minoc 献身の町ミノック



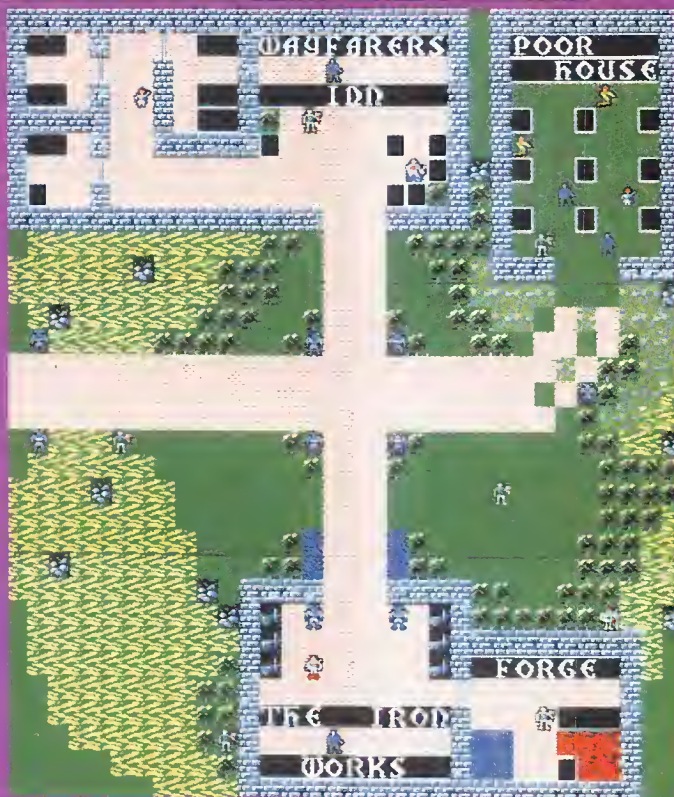
いまでは共に行動しているジュリアのセリフ「みすからを守ることが自然における第1の本能です。だからこそ自己犠牲はもっとも高貴なる行いなのです」。

献身の神殿の場所はメリダ



が、ルーンのがかりはギンブルというツェツェばえに噛まれて死にそうな男が教えてくれる。手に入れるときに、確かに自己犠牲が必要だった。マントラはダモンから始まる3人の罫回し。英語の歌詞の意味は深く考えなくてもよかった。

ブリタニア城にいるシーシャやライキウムにいるフカッがいていた鍛冶屋のジルコンはFORGEと書かれた看板のある建物にいる。8つの徳を身につけた聖者だけが、彼の作った神秘の武具を手に入れる資格がある。



## Trinthic 名誉の町トリンシック



たよれる仲間のデュブレに初めて会ったとき、彼はこういった「名誉は磨かれた武具のようなもの。世話を怠ればすぐに錆びてしまう」。

名誉の神殿の場所はダージンという活気のある戦士が教



えてくれた。クリンという騎士がマントラをすばり教えてくれる。ルーンのがかりを教えてくれるのも彼だ。

水兵サムのひとことも忘れられない。彼の助言をきっかけにして購入したセクスタント(六分儀)というアイテムはいつでも自分のいる場所を教えてくれる。

マップの左下隅にいるバージルという風変わりな魔法使いは、スカラ・ブレイのプレストがいていた薬草を採取する方法を知っている。六分儀さえ持っていれば、キルやジンクスの呪文が作れる。





Skara • Blav

崇高な心の町スカラ・ブレイ



スカラ・ブレイにいる偉大な哲学者ぶっだいわく「純粋なことばで語り、そして行動するなら、しあわせはそのあとをついてくるものだ」。同じくミケランジェロいわく「成功とはその過程のことを指し、



けっして達成されたもののことではない」。どちらも耳に痛いセリフだ。

崇高な心の神殿の場所は崇高な心のアंक。マントラとルーンのでがかりはグランデットが教えてくれた。

この町には重要な人物が多い。教師のロマスコ、魔術師のための書を読んでいるマイター、すごい呪文を使うプレスト、そして秘密の村にいるスローブンだけがその存在を知っているアイザック。彼らの話から生まれる謎の小枝をたどっていくと、その先にアピイスが現えてくる。



Magincia

謙讓の町(廃墟)マジンシア



すでに廃墟と化してしまった町、マジンシア。ふつうの住民は町の外れで生き残っている羊飼いのカテリーヌしかない。町のなかにいるのはこの町に取り付いている幽霊やガイコツくらいだ。



幽霊は「平和を見出すことは不可能だ。この世の人の心からは永遠に失われたのだから」などという。カテリーヌに「仕事は？」とたずねたときの答えも「生き残ること」だった。夢も希望もない寒々とした風景。

謙譲の神殿の場所はバンターが教えてくれた。すすり泣いているガイコツのサブロットはルーンの手掛かりを、キャスペリンはマントラのてがかりを教えてくれる。ヘビのネートと戦ってしまったときは、町から出てもういちど入ればいい。





# FAN STRATEGY Special

## 大戦略マップ募集の発表 PART-I

大戦略マップ募集の結果報告の第1部。ここではスモールマップ部門とデザイン部門（地図をデザインした作品を除いたマップアートっぽいもの）の最優秀作品と優秀作品のマップを発表する。アート感覚を重視したデザイン部門の作品には、選考基準のひとつにしたゲーム中に画面右側に表示される全体マップでのグラフィックもそえておいた。



**PART-IIは**  
72ページから

### 募集結果報告

応募総数は337枚。送られてきたマップのタイトルと作者のリストは72ページからのPART-IIにまとめてある。ここでは部門ごとの作品の感想を報告する。

**デザイン部門** 地図をデザイ

ンした作品とアート感覚に走った作品に二分された。地図をデザインした作品群は戦略に重点を置いた作品が多く、テストプレイの結果を重視して入賞作品を決めることになった。バランス部門ともども

4月号で発表する予定。アート感覚に走った作品群は戦略を軽視しすぎるきらいがあったが、C.G.とはひとあじ違うマップグラフィックというジャンルが開拓された。

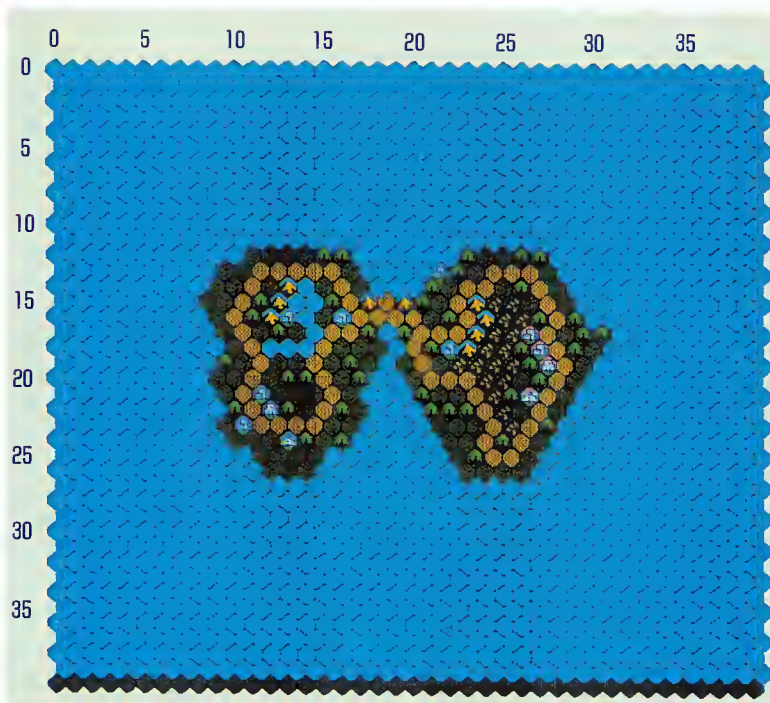
**バランス部門** まだテストプレイを終えてない。戦略的にもおもしろすぎるために遅々として進まないのだ。頭のなか

だけで作られた手書きの作品が充実しているのには驚愕。

**スモールマップ部門** 首都間の距離や都市の数を制限しなかったせいか、スモールと呼ぶには大きすぎるマップも送られてきた。入賞作品以外にも楽しめるマップが10枚ほどあり、最終的に3枚に絞るのに苦労した。

### スモールマップ部門最優秀作品

トワーアイランズ  
Two Islands  
by 花田昌明(大阪府)



**作者のコメント** 「左右の島は少し似ていますが、レッド国のほうが不利です。ブルー国で戦う場合、島と島のあいだを早くとおけば敵は攻めにくくなります。そこで時間かせぎをしておいてお金をため、そしていきなりたくさんの部隊を作って、一気に攻めていけます。しかし、レッド国は守りやすくなっています」。

**マップ概観** 作者のコメントにもあるように2つの島をつないでいる道路の主導権を争うマップ。眼鏡のワクのような形の道路が印象的だ。道路脇に防御効果の高い森や山のヘックスを置き、進軍しにくいようにデザインされている。戦略的には、島と島の接続部分に近く、先手で攻められるブルー国のほうが有利。両国とも経済力で優位に立つには敵の島にある中立都市（すぐに占領されて敵国の都市になっているだろう）をとる必要がある。そのためには敵国の島に侵入しないとならないのだが、島と島をつなぐ道路はすぐに閉鎖されてしまうだろう。空港が少ないマップなのに航空部隊の活用が勝敗の分かれ目になる。



## スモールマップ部門優秀作品

佐渡島

by 三浦克裕(宮城県)



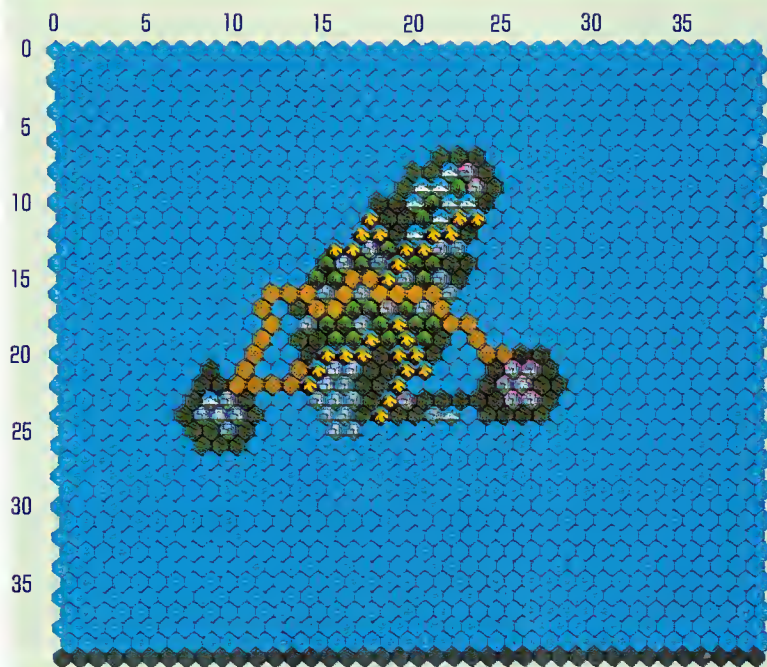
**作者のコメント** 「ROMの大戦略だからマップ作れないよー。だからうまくできているか？ 自分も知らない……。打ちこむ人ががんばってね」。(三浦くんから送られてきた封筒には、手書きのマップのほかに、各ヘックスが何個ずつあるのかを数えた結果まで付けられていた)。

**マップ概観** 佐渡島をデザインしたスモールマップ。エの字型の道路が印象的だ。ブルー国とレッド国の初期経済力の差が少ないので、対コンピュータではやさしい入門用のマップになる。ブルー国のMONEY50で15ターンくらいで終わるはずだ。こういうマップは人間同士の戦いに向いている。1～2時間で勝敗が決まるだろう。人間同士で戦う場合は島中央にあるくびれた部分(とくに森と山のヘックス)の攻防が決め手。両国ともくびれ部分を突破されると守りの拠点がなくなるため、全戦力をくびれ部分に集中させることになり、装甲車による乱闘が見られそう。経済的にはレッド国のほうが都市ひとつだけ有利だが、くびれ部分の攻防に関してはブルー国に先手の利がある。

## スモールマップ部門優秀作品

トライアングルアイランド  
Triangle Island

by 矢吹雅人(神奈川県)



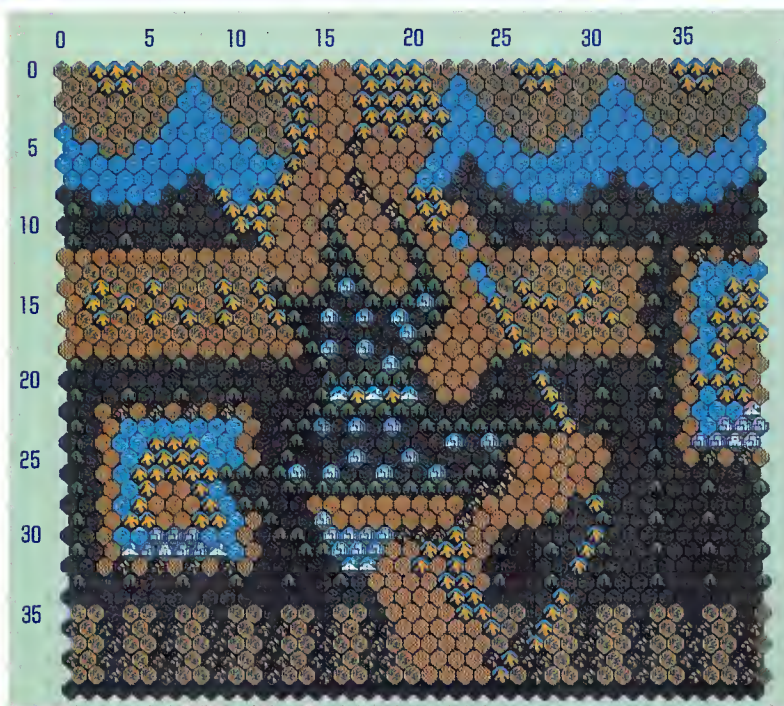
**作者のコメント** 「レッド国は北部から航空部隊を出して一気にブルー国首都上空へ。ブルー国は南部の都市群から陸上部隊で力押しに攻める。というのがおもしろい。中央の島の都市の取り合いや、主力が陸上部隊か航空部隊かにはっきり分かれる可能性があることなどがよいように思える。スズメ刺しはしないでプレイしてみるべし」。

**マップ概観** マップ中央の島は上のほうに中立空港が多く下のほうに中立都市が多い。この島のどちらをとりに行くか？ で戦略が二分される。MONEY100でプレイする場合、初期経済力は同じ。ただし戦略的には、①首都から中央の島への距離は両国ともほぼ同じなので、ブルー国に先手の利がある。②レッド国には生産可能な空港がないため、(22,24)の中立空港を占領してからでない航空部隊(とくにイロコイス)が生産できない(最短でターン3からしか生産できない)。という2点においてブルー国のほうが有利だ。MONEY50のレッド国でプレイすると25ターンくらいかかるだろう。ちなみに、スズメ刺しはかんたんに成功する。



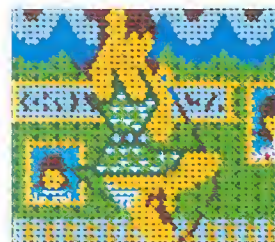
## デザイン部門最優秀作品

SHUTTER CHANCE  
by 田辺宜弘(愛知県)



**作者のコメント** 「仕事もせずにマップ作りばかりやってました。出来はともかく楽しんだのは事実です。ROM版を友人に売りつけてディスク版を買ったかいがあったというもの」。という前置きがあり、マップには「エッチです。水色のパンティをブルーに、そしてピンクに……。楽しんでください」。

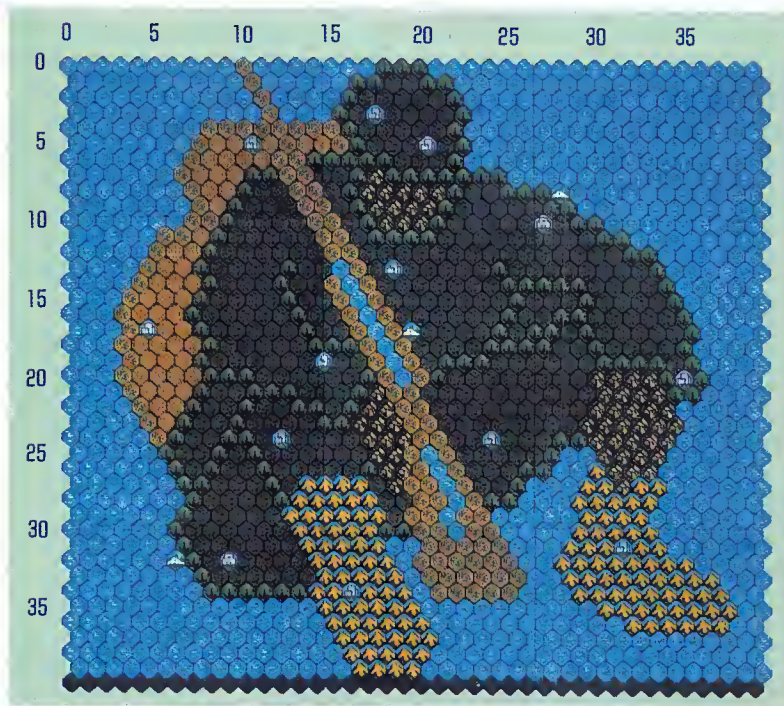
**マップ概観** どこかのコンサート会場で女の子がハデなアクションで歌っているところ……。かしら。中立都市と中立空港が置かれている女の子の姿といい、背景の処理といいすばらしいのひとつ。戦略的には初期経済力に差がないので、パンティ部分の中立都市群に近いブルー国が有利。水色から青に変わるのに長いターン数はかからない。セーブ/ロードし



て全体マップを書き換えながらプレイするとおもしろい。レッド国側としては女の子の服のほうに点在している中立都市を確実に占領したいところ。

## デザイン部門優秀作品

休息<sup>レスト</sup>(rest)  
by 白井仁士



**作者のコメント** 「デザインを重視したのでバランスはあまりよいとはいえない。疲れきった兵士の感じがわかってくれたらいいと思う」。

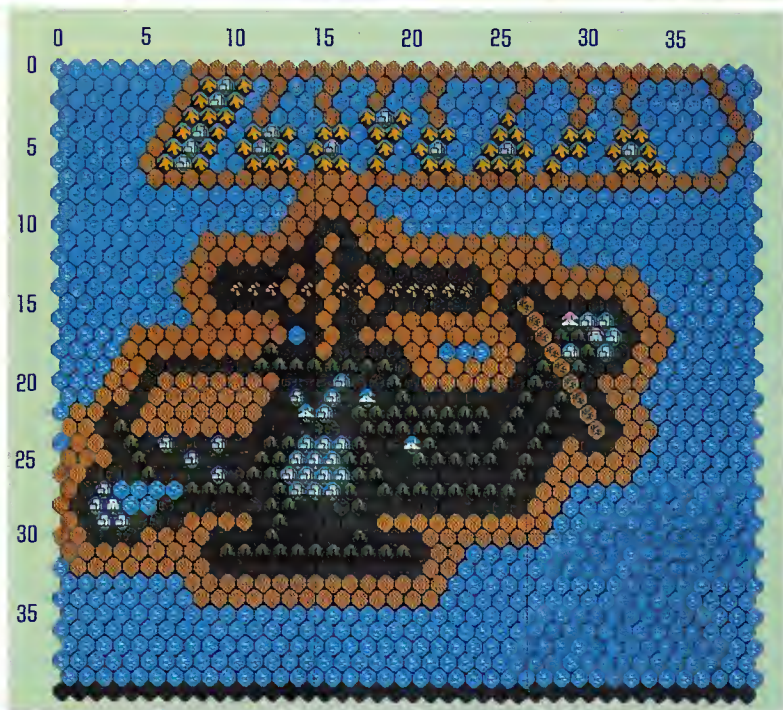
**マップ概観** デッサンカの勝利。何を思い座りこんでいるのか……。疲れ切った兵士の感じがうまく表現されている。大きなマップのわりに都市の数が少ないので長期戦になりやすい。初期経済力はレッド国が都市2つ分上。ブルー国としては点在する中立都市を早期に占領したい。そのためにも首都のすぐ左にある中立空港を占領し、イロコイスを生産できるようにするのが大切。レッド国もブルー国と大差ない状況なので、首都の右上にある中立空港を占領するところから戦いが始まる。道路がほとんどないマ



ップなので航空部隊の活用が勝敗を決する。空港が全部合わせても3つしかないの、足の遅い補給車を早いうちに生産しておく必要がある。



## デザイン部門優秀作品

ヒューイコブラ  
by 中嶋勲雄

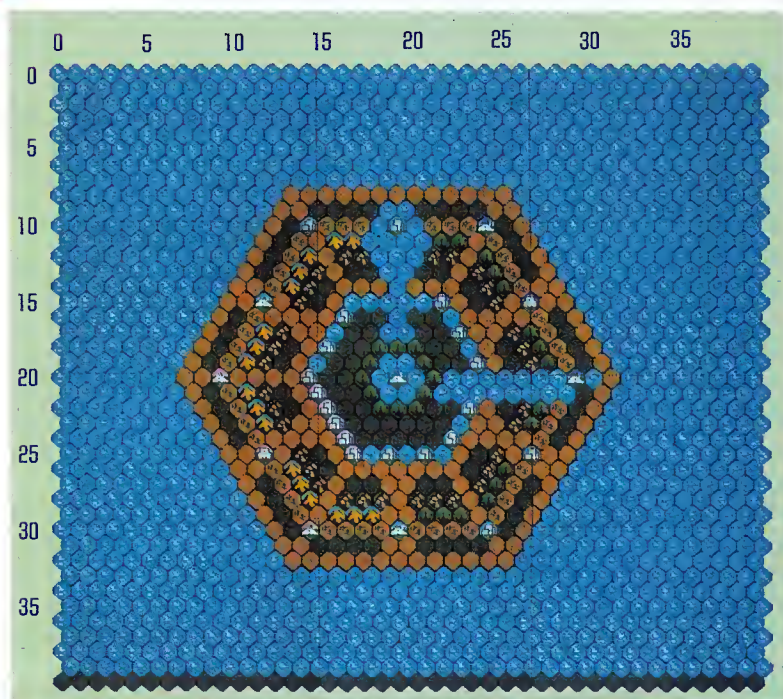
**作者のコメント** 「ボクの大好きなヒューイコブラをベースに作ってみました。ディスクをもっていないのでどんな画面になるかわからないけれど、優秀作品に選ばれたらなあと思っています」。

**マップ概観** 戦闘ヘリ・ヒューイコブラのコマのグラフィックがマップの元になっているようだ。少々読みづらいが、ヒューイコブラの絵の上に“Hueyc(o)bra”と書かれているのだ。戦略的にはだんぜんブルー国が有利。初期経済力においてレッド国よりも都市9個分上だし、中立都市もブルー国側によっている。レッド国としてはできるだけ早く中央にある中立都市群とHの文字のあたりにある中立都市に兵員を送りこみ、経済力の差を少なくしたい。



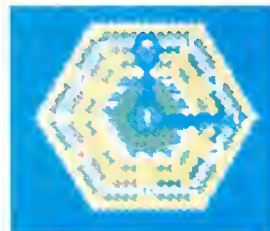
ターンごとにイロコイスや歩兵を生産し続ける作戦が有効だ。ブルー国は、中立都市を占領されないように、攻撃部隊をたくさん生産するのがベスト。

## デザイン部門優秀作品

トケイ  
by 浅岡陽一

**作者のコメント** 「コーン。コーン。コーン。お、3時だ。おやつ 시간だ。どれを食べようかな」。

**マップ概観** 時計をデザインした六角形の島。海のヘックスで時計の針を表現しているところがうまい。2時から4時にブルー国、7時から9時にレッド国を配置したのも成功している。戦略的にはレッド国が有利。初期経済力が都市3つつ分多いのが効いている。プレイヤーをコンピュータ同士にしてテストプレイした結果、レッド国の圧倒的な勝利に終わった。これは時計の針がブルー国の地上部隊の進軍を邪魔したためと思われる。ユーザーがブルー国でプレイするときは、イロコイスと歩兵を大量に生産して中立都市やレッド国都市を占領し、経済力の差を少なくしていくことが当初の目標になる。経済力が均衡するまでは陽動作戦や兵員を運び終わったイロコイスをカベにすることで食い止めればいい。





# FAN FAN BOY



## SONYから周辺機器が ぞくぞく登場だ

### CPS-14F1

さてさて、お年玉でMSX2の新製品も買ったし、ソフトもそろった。そろそろ周辺機器がほしくなってくるころ。そこへグッドタイミングで2月から3月にかけて発売されるソニーの最新周辺機器の情報がいった。

まず最初に紹介するのは、CPS-14F1。HB-F1シリーズのイメージにあわせてデザインされたものだ。いままで、F1シリーズ専用という感じのカラーディスプレイがなかっただけにちょっとうれしい。あのかつ

こいいF1にあわせたデザインはF1ユーザーでなくても思わずほしくなってしまうからね。もちろん性能だってバッチリ。ブラウン管は0.37ミリピッチという細かさで、2000文字対応。アナログ21ピン端子で接続すれば、画面もちらつかないし、細かい文字やグラフィックも鮮明。ビデオ入出力もついているからホームビデオにだってつなぐことができる。

大きさは14インチ型で、パソコンのディスプレイとしては標



Ⓢ高さ342×幅358×奥行き405.5(mm)重さ12.4(kg)。ブラックボディのディスプレイは人気が高い

準的な大きさだ。

パソコン専用ディスプレイというよりもAV機器の中心として活用できる、ニューメディア

対応モニタだ。F1を持ってないキミにもおすすめ。

色は写真の黒のみ。6万4800円で3月21日発売。

### HBD-F1

いま、MSX2ユーザーがいちばんほしいと思ってるのはディスクドライブのようだ。1月号のモニタ・プレゼントでも、ディスクドライブ内蔵機種やディスクドライブはスゴイ人気だったもんね。最近はとくにディスク版のソフトが増えているし、

ディスクドライブは、もう必需品ともいえるよね。

ソニーから発売されるHBD-F1はMSX用のディスクドライブとしてはもっとも安い3万6800円。始めに紹介しているディスプレイ「CPS-14F1」と同様にF1シリーズにあわせたカラーデザインだ。

このドライブは、従来のものと同様にMSX本体と離して置くことができるタイプ。もちろん2DDだから1DDも2DDもソフトは全部使えるしね。MSX-DOSのシステムディスクもついて、3月1日に発売。性能は33ページでテストしてるので参考にしてね。



Ⓢ高さ60×幅160×奥行き268(mm)。重さ3.5(kg)

### HBP-F1



Ⓢ高さ70×幅380×奥行き204(mm)重さ2.8(kg)。インクリボン1本で2万2千字の漢字が印字可

最後に紹介するHBP-F1は、JIS第1水準、2水準の漢字ROMを内蔵している24ドット熱転写プリンタだ。第2水準の漢字対応のワープロソフトを使えば、難しい漢字を使った詩的な表現だって、いろんな人名だって印字できる。ハガキ印

字モードもあるのでハガキに直接印刷できるよ。それに「ボエム」、「かしこ」などの特殊な文字フォントも入っている。紙の大きさはB4サイズのタテまで印字可能。4万4800円。2月21日発売。3月21日にはワープロとのセットも発売される。





# 最新人気フロッピーディスクドライブの性能をまとめてテスト

おばさん(以下、お)「F・F・BがおくるMSX2のかしい買い方」の第2回は、人気の最新ディスクドライブの性能をまとめてテストしてみようと思います。

ババ(以下、バ) 今回はリストや数字で頭が痛そう。

お テスト方法は、リストにあるTEST1からTEST5までとディスクをフォーマットする時間を3回ずつ計り、その平均時間を比較してみました。

バ プログラムをかんたんに説明してね。

お TEST1はDISK-BASICの1000回のループ時間です。

バ パソコン本体のスピードね。

お まあそう。そしてTEST2、3は、1000個のデータを端から順に読み書きしている時間で、TEST4、5は、ディスクの読み書きする場所のある場所から別の場所へ移動させるときのすばやさを試してるんです。ただし、テスト2からは、テスト1の結果をひいて実際にディスクが動いている時間にしてあります。

バ キヤノンのMSX2も調べてあるけど、なんで?

お うん、キヤノンのは今まで出たMSX2でもディスクの性能がよいという評判なので比較しようと思ったんだ。

バ テスト1で見るかぎりパソコンの速さは変わらないね。

お 平均で1秒60でしょ。

バ でもテスト4、5やフォーマット時間を見ると、松下のドライブは時間がかかるわね。

お ディスクのヘッドが動いている時間が長いと遅くなるみ

たいだね。ただし、ゲームデータのように短いデータを何度も読むのは速い。

バ 実際に使ってみるとディスクゲームの起動は松下のドライブのほうが速いという感じするものね。

お そう、実際に時計で計ると速かった。ただ、ゲームの種類によって少し違うので比べにくいんだけどね。

バ 結局、ディスクの速さよりも、正確にデータを読み書きできるかどうか大切よね。

お いいこというね。

バ どーも。ペコペコ。

お みんなの持っているドライブも、テストしてみてね。

※単体のディスクドライブのHBD-FIはHB-FIに、FS-FDIAはAIFに接続した場合の結果です



①この冬、爆発的人気のドライブ内蔵のとってもコンパクトなパナソニックFS-AIFなのだ



②これまた爆発的人気のソニーHB-FIXD。AIFの好ライバル



③ディスクドライブ人気を高めた、FS-FDIA

## ■テスト結果一覧表

	SONY HB-FIXD	SONY HBD-FI	キャノン V-30F	松下 FS-AIF	松下 FS-FDIA
TEST1	1秒60	1秒58	1秒55	1秒63	1秒60
TEST2	12秒31	8秒25	11秒81	13秒90	9秒58
TEST3	12秒36	8秒50	11秒98	13秒21	9秒15
TEST4	1分10秒46	2分06秒43	2分14秒91	4分43秒56	4分27秒28
TEST5	1分48秒36	1分45秒63	1分54秒15	2分19秒68	2分13秒21
フォーマット時間	1分39秒86	1分40秒10	1分09秒10	2分11秒50	2分11秒60



●私は、バカだよ〜ん／私は、ついこの前まで「SONY」を「サンヨー」と読んでいたんです。そのうえ「ソニー」はサンヨーでだしているMSXの名前だと思っていました。両親にバカ笑いされてしまった。クソー。(鹿児島県・梅村育)⇒松下電器なんか「ナショナル」とか「パナソニック」とか2つもブランド名があるし、メーカーの名前っておぼえにくいかも。でも、ソニーをサンヨーでだしているMSXの名前だなんて重症だね(Q)。





## うわさのアシュギン缶

アシュギネ・スーパーキャンペーンの「クイズに挑め！」(1月31日で終了)の賞品だった「アシュギネ・パワー缶」は、ポテトチップスの入れもんみたいな形をした、ロールプレイングのボードゲーム。FFBでもプレゼントできることになった



④ コマは紙製だが、サイコロ付きなのがなんとなくうれしい

ので、ここで改めてご紹介。

開けてみると、まずフタがバジになっていて、ポスターにもなるゲーム盤があり、そのマップ上を武器やアイテム、戦闘などのカードを使って進んでいくゲームになっている。宿敵バヌーティラカスを倒すのが目的だが、アシュギネの顔のついたコマが大と小の2つあり、「虚空の殿堂」からは大きなコマのほうに換えるという、あからさまなパワーアップがなかなかいじらしい。2人から最高4人までで遊べるので、もしプレゼントであたったら、友だちを呼んでワイワイ楽しもう。



## コナミのカセットブック

コナミ出版からカセットブックが出た。というと、いっけん本のように見せかけておいて開けると中がくりぬいてあってカセットだけが入っているものと思うだろうが、ここで紹介する『MSX-U』の場合は、ほんとにカセットテープと本がセットになったものだ。

テープには『グラディウス2』、『F-1スピリット』のBGMが入っていて、本のほうにはコナミが今までに出したグーニーズ以降のゲームの裏コマンドやウル技の完璧データ、各BGMの保存版楽譜集、人気キャラのグラフィックプログラム集、そし



④ コナミのゲームに関する、福袋のカセットブック

てMSX通信の完全活用ノウハウ集など、内容はバラエティに富んでいる。あれとこれ、それとあれが1つになって売ってあればいいのになと思っていたものがほんとうに1つになって出てしまったわけで、これで1800円。高いか安い。



## もうすぐ1周年

4月号でMファンは1周年を迎える。そこで、1周年記念イベントを全国5都市で開催することになった(協賛：松下電器産業/コナミ)。3/8から始める

展示会に加え、目玉は3/19~4/1に行う読者参加型イベント。詳しい内容、日程、場所などは次号で大々的にお知らせするので楽しみに！



## ハンドル型 ジョイスティック!!

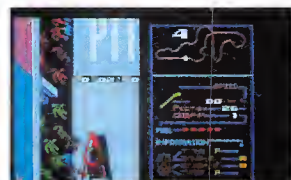
どんなに迫力のあるゲームをしても、キーボードやジョイスティックじゃ臨場感がイマイチだよ。パナミュージアメントプロダクションから3月1日に発売される「ジョイハンドル」は、ゲームセンターにあるような装置でとにかくカッコいい。使い方はふつうのジョイスティックと同じようにジョイスティック端子に差しこむだけ。ハンドルの先端のトリガーボタンはアクセルとブレーキ。左側のレバーは、上下に動くギアだ。ほかにもハンドルのトリガーに対応したABボタンも付いている。



④ タイトル画面。F1のパスワードで使えないのがいくつかある

このハンドルに完全対応しているソフトが、セットになっている『A1スピリット』。コナミの『F1スピリット』の改造版だ。もとの『F1……』に加えて、最大出力4000HP以上、最高速度500km/hのハイパワーマシンのサーキットクルーザー“A1”が選べる。

トリガーの連射スピードが変えられるので、今後、ジョイハンドル対応のシューティングゲームができれば、とてもおもしろそうだね。値段は、「ジョイハンドル」に『A1スピリット』が付いて定価1万9800円。



④ カーブの多いコース。こんなときハンドルだとやりやすいよね



④ カーセレクトモード。ノーマルマシンとA1の6台から選べる



④ おや、パナソニックA1の看板が……。パナソニックさんたら



④ このジョイハンドル、MSXが上に乗るぐらいの大きさ。じょうぶなハンドルだからレースに熱中できるね





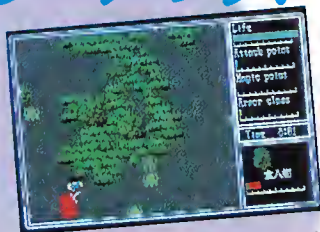
# PAC(パセアミュージメント カートリッジ)マジックであのハイドライド3のキャラをパワーアップ!

PACといったら、「いつも・サムシング・ニュー」のパナソニックの製品。アドベンチャーやRPGなど、セーブが必要なゲーム用に開発されたS-RAMカートリッジだ。

内蔵S-RAMを持つゲームはいくつかあるけれど、ゲームセーブ用のS-RAMだけのカートリッジはこれがはじめて。

ただ、どのゲームにも使えるわけではなく、アシュギーネの「虚空の牙城」、「復讐の炎」をはじめ、「ハイドライド3」や「うる星やつら」などのPAC対応ゲームだけ。スロット1にゲーム、スロット2にPACをセットすればゲームデータのセーブ・ロードがかんたんだ。

おもしろいのは、スロットにPACだけをセットして電源を入れたとき。なんとBASICが立ち上がる。そしてちょっとし



◆PACマジックで強化したキャラだから食人樹なんかへっちゃら

たプログラムを作ればPACにセーブされているデータを読み出したり、内容を書き換えたりできる。これがいま名づけたばかりの「PACマジック」だ。

## ■PACで作るスーパーキャラ

このページのリストはハイドライド3の創ったばかりのキャラをパワーアップさせるPAC用のプログラム。使い方は、

①リストのプログラムを打ちこみ、テープかディスクにセーブする。②PACをセットした状態でハイドライド3でキャラを



ひとり創る。③いったん電源を切り、今度はPACだけにして再び電源を入れる(スロット1にディスクなどをセットしていてもへいさ)。④PACマジックのプログラムをRUNする。⑤いま作ったキャラの名前を入力する。⑥うまくいけば「OK」と表示されるので、また電源を切り、PACをセットしたままハイドライド3を始める。

創ったばかりのキャラが異様に強くなっているのが驚くだろう。PACとハイドライド3の両方を持っているラッキーなキミはぜひ試してほしい。

## ■うまくできないときは

なんらかのミスがあった場合、⑥のところでハブニングが起こ

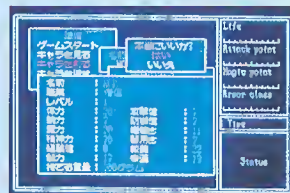
る。(a)「DATA error in x x」のように表示されたときは行x xか行120に打ち間違いがあるので、そこを見直す。(b)「イマセン /」と表示されたときは、プログラムの行130~160の打ち間違いかキャラの名前の打ち間違い。よくチェックすること。(c)⑥までうまくいったのにキャラのデータが変わってないときは、プログラムの行170の打ち間違い。(d)プログラムも使い方も正しいのにどうしても「イマセン /」と表示される場合、キミのMSXにあわせてプログラムを修正する必要があるので、連絡先(☎)と機種名を明記して「FFB・百字軍」あてにハガキで連絡してほしい。

## ■PACマジックプログラムリスト MSX (RAM16K) MSX2

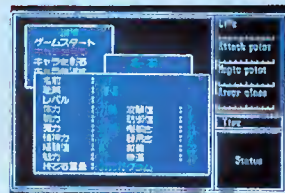
```

100 CLEAR 1000,&HD000:DEFINT A-Z
110 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020
120 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D
  $:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
  XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE
  PRINT "DATA error in":I*10+180:END
130 INPUT"ナマエ!":N$:S=0
140 IF B<4 THEN A=B*256+&H4000:C=0 ELSE
  PRINT"イマセン!":END
150 D=USR(A+C)AND255:C=C+1:IF D<>ASC(MID
  $(N$,C,1)) THEN B=B+1:GOTO 140
160 IF C<LEN(N$) THEN 150
170 FOR I=0 TO 5:AA=A+VAL("&H"+MID$( "1E2
  014163E40",I*2+1,2)):CL=USR(AA)AND255:CH
  =USR(AA+1)AND255:POKE &HD038,CL:Z=USR1(A
  A+1):POKE &HD038,CH:Z=USR1(AA):NEXT:END
180 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
190 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
200 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
210 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
220 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
230 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
240 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
250 DATA 00,CD,14,00,F8,F7,FB,C9,228
  
```

## ■どうだ! 十字軍なんてメじゃない



◆創ったばかりのキャラ。貧弱!



◆PACマジックで強化。強そう!



●続・悲しみのMSX1ユーザー・その1 / 最近、出るソフトのほとんどがMSX2仕様なので僕のようなMSX1ユーザーは本当につらいです。VRAMは16Kバイトから64Kか128Kバイトに自分で改造したいと思っているのですが、どのくらいの値段段でできますか? (大分県・平本敏博)⇒それは改造というよりMSX2を自作することになってしまいます。そうすると、市販のMSX2を買う以上のお金がかかるでしょうし、まず無理です(Q)。





はじめまして、F D Bの担当デスクの@です。いやあ、困ったなー、こういう原稿もらー私がバボだ。この名前が出てしまったために「マミファガのルイスコアハムをやっていた時代からあなたのことは知っています」といった主旨のなれなれしい年賀状がどっと届いた。私はおまえたちゃんか知らないぞ。

ほんとに「おはなしこんにちわっ」なんて田島令子が出てきそうなタイトルではなく「バボ教の時間」にしたかったのだが、そこはMファンの常識というものがある。女子高生の手紙ふうにしてB U t t o、私がやるからにはムチャクチャにしよう。(困ったなー)。

By the way、キミたちから来た年賀状を少し紹介しよう。

●おめでとうございます。これからもガンバッテください。(岐阜県・森成樹)

あー、おめでとう、これからもガンバルよ。(これこれ、ごめんね、篠くん)

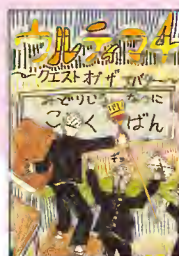
●本年もMファンを買いつづけますので「しよーもないざっし」にしないでください。(鳥取県・塚崎史明)

あはは、もうおそい。(えーん) シリアスな悩みの手紙も届いている。私が担当だとも知らずに。

●文通していた2人の女の子がなんとほくと同じ高校だったのです。ティニーランドに行くことになって2人に会ったら2人ともカワイイ……。ひと目で好きになったのですが、2人はクラスメートで仲よしどうし。どちらかに好きといったら、2人の友情は終わってし

まいます。どうしたらいいでしょうか。今度写真を送りますからお楽しみに/(神奈川県・バボの一存で名を秘す)

悩んでいるわりには「お楽しみに/」の「/」がどこか悩んでいないものを感じさせる悩みだ。たんに他人に話すと一瞬気が楽になるという、それだけのものであろう。まあ、私はキミの友だちではないから、さほど親身になって答えられはしないが、とりあえず2つに1つ。あきらめるか、両方とつきあうしかない。しかし、重要なことは向こうはどう思っているか、ひょっとして2人ともキミのことなんか好きでもなんでもないかもよ。村田英雄にならなきゃダメだ。村田先生は新人の後輩に「がんばれよ」と17年使った太鼓のバチをやったそうだ。そ



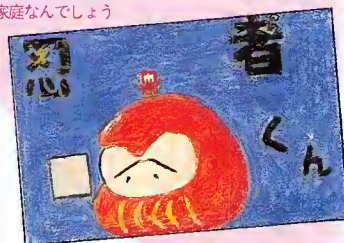
◎大阪府・ハーレータビットソン・ロンドンガ、絵描きに必要なのはこのような日常の観察力です



◎神奈川県・ぼろん ぼのぼのとした絵ですね。あなたの家はきっとあたたかい家庭なんだろう



◎東京都・武川順 正義派代表。技術と努力だけで感動を与えるにはかなりの高水準が要求される



◎京都府・三谷修市 この絵で通ると信じているのか、大胆にも力いっぱい送ってくる、そんなあなたの強さが好き

んなもんどーすんだっての。考えてなさもここまできるとさすがいい。

だれかほんとうに私を動揺させるくらいハガキを書いてほしい。全国縦断MSXネットワークコックリさんなどの大イベントもやろうではないか。



## "おもしろいビデオ"見つけ

### ●イエローサブマリン

最近CDとかビデオなんかかまた売れちゃって、若い子でくわしい人が増えた、永遠のスーパーバンド、ビートルズ。ビートルズ映画のなかでも最高傑作といってい、アニメ映画がこれ。動くポップアートという感じのおしゃれな映像が19年もまえに存在していたなんて、改めて日本のアニメのちんけさを感じるわ。だって「メイプルタウン物語」とかさあ、子ども向けつうたってウサギとかヤギが人間の体してんのよ。グロよグロ。

ところで、この映画のストーリーは、海底の平和な国ペーパーランドの人気バンド、サージエント・ペーパー・ロンリー・ハーツ・クラブ・バンドが音楽会を開いていると、平和と愛をなくそうとヘンな軍団が攻撃してきて、バンドの指揮者オールドがビートルズに助けを求める。ビートルズは、イエローサブマリン(黄色い潜水艦)に乗ってペーパーランドに向かう……。ビートルズの音楽と夢がだばだばあふれてきて、これは若いときに見ておいたほうが絶対がいい、業敵なアニメ映画だ。ビートルズがはやっていたころって、いい時代だったんだなあ。

その時代の青春像を見た人には、

### ●タイムカプセル'80 vol.1、2

vol.1は1960年から65年まで、2は66年から70年までの、読売映画社のニュースフィルムを当時のヒット歌謡曲にのせてコラージュしてある。ちょうどキミたちのパパやママよりがキミたちからちょい上くらいのころに、こんなもんがはやっていて、こういうヘアスタイルすんのがオシャレで、こーんなスノの広がったパンタロンでよくモンキーダンス踊ったわとかいうのが、流れるようにみごとに編集してあるのだ。

いま見るととんでもないカッコだけど、ヘヴィメタ男とかイガイガのパンク少年もコレ見て笑えないのよ。あと10年もすればタイムカプセル'80とか出ちゃって、それ見て子どもなんかハグハグ笑われるんだから。べつに、いまでも十分笑えるけどね。

このみことな編集をした人は中野裕之という人物。中野氏といえば、「業界くん物語」で有名。業界くんといえ、そのなかで「佐良直美」として出演していた泉麻人、このソフトの解説をしています。あと、えのきどりちろうもね。



◎イエローサブマリン/6800円/VHS、β/ワーナーホームビデオ/発売中(L D 4950円も発売中)



◎いいものはいつ見てもいい。BGMはもちろん名曲ぞろい



◎タイムカプセル、各巻7800円/VHS、β/レーザーディスク株式会社/発売中(L D 6800円も発売中)

◎パパやママといっしょに見ることができれば、そんなおもしろいことはめったにない。若いころって恥しいものなの



## BOOK 役立ち本3冊紹介

■『MSXメガROMゲーム必勝本③』／最新メガROMゲームの攻略法が10本。全マップ、全アイテムを紹介。ほかにも最新ソフトレビューなども載っている。JICC出版から。

■『MSX/AVジョッキー』／ビデオの紹介とそのビデオのイメージをMSXのプログラムで紹介するという、なんだか不思議な革命的な本。たとえば、「ピンクフロイド／ザ・ウォール」の解説プログラムは、「壁ぶち壊し

ゲーム」という具合。アスキーから。

■『実用プログラム集』／MSXはゲームだけが能じゃない／1時間もあれば打ちこむことができる実用プログラムやデータベースのプログラム、MSX-DOSの解説まで載っていて、初心者の人でもすぐ利用できる。アスキーから。



●『MSX AVジョッキー』／アスキー 1200円

●『MSX実用プログラム集』／アスキー 1200円

本③／JICC出版／980円

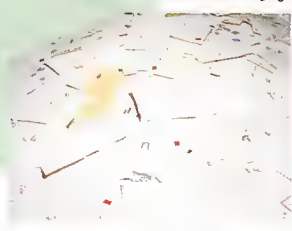
## 当選者 モニター当選者発表

1月号モニタープレゼントに力いっぱい応募していただきありがとうございます！ 1万4999通まで数えてまだあったため数えるのはやめてしまったという、イワクつきのMSX・FAN創刊以来の大量のおハガキに編集部一同、思わず感動の涙とカゼの鼻水を流してしまいました。さて、気になるMSX2本体の当選者の特別11級ゴナB発表です！

FS-A1F……………静岡県、日井文彦くん、キミだ！  
FS-A1MK II……………愛知県、近藤正隆くん！  
HB-F1XD……………千葉県、…  
……………中原廣道！ くん。  
HB-F1 II……………兵庫県、橋本浩尚くん。

WAVY77……………これは値段が高い！……………奈良県、小林巻くん  
WAVY23J……………愛知県、水間潔くん！  
ML-TS2H、電話がかわいいやつは静岡県、佐藤準一くん  
ML-TS2……………これで最後だ、埼玉県、山田哲也くん！

そのほかの当選者は50ページからの欄外で発表しています。



●ハガキの山がくずれて海になった部分のごく一部の記念写真

## BEST 10 J&P渋谷店によるMSXゲームソフトベスト10速報！

順位	前回順位	ゲーム名
1	4	ハイドライド3
2	6	信長の野望《全国版》
3	—	三国志
4	—	プロ野球FAN
5	—	沙羅曼蛇
6	—	太陽の神殿
7	7	ザナドゥ
8	3	ウィーザドリィ
9	—	上海
10	—	うる星やつら

(1月20日調べ)

『ハイドライド3』1位は、予想どおり。うわさによれば10万本以上売れているらしい。やるなあ。『信長の野望《全国版》』と『三国志』がまた上位を占めた。これはディスク版が新たに登場したせいだろうか。『ザナドゥ』はROM版発売以来、健闘を続けている。さすが名作。それにしても年末突然発売された『上海』がいきなりベスト10に入っているのには驚いた。

## プレゼント さあ応募しなさい

今回はどういうわけかプレゼント豊作・ゲームもビデオもあるんだよんになってしまった。

●工画堂スタジオより

①特製テレホンカードを10名様。

●ハードより

②『ダブル・ヴィジョン』(MSX2専用/VRAM128K/ROM版)を2名様。

●ボーステックより

③『T.N.T.』(MSX2専用/VRAM128K/2DD)を1名様。

●松下電器より

④『メイキング・オブ・アシュギーン』(VHS)を10名様。

●パナソフより

⑤『アシュギーン・パワー缶』を50名様。

●コナミ出版より

⑥『MSX-U』を3名様。

●JICC出版より

⑦『MSXメガROMゲーム必勝本③』を3名様。

●編集部より

⑧『MSXプログラムコレクション50本②』を10名様。

応募方法、あて先は、右の揭示版をよく読んでね。しめ切りは2月29日必着。うるう年だなあ。うるう。発表は4月8日発売の5月号欄外で行います。

PLEASE COME TO OUR FANTASY WORLD. TELEPHONE CARD 50

ダブル・ヴィジョン

T.N.T.

メイキング・オブ・アシュギーン

MSX-U

MSXメガROMゲーム必勝本③

MSXプログラムコレクション50

①カッコいい。ドラゴンで今年の干支(えと)なんだーね

②自分は18才以上だと思っただけ応募すること

③ほんとに編集部でダブッてしまったの。だから1本だけ

④非売品のビデオです。アシュギーンがバッチシ

⑤ちまたでは、売り切れで手に入らないとも聞いております

## 掲示板

F B 名物、あふれんばかりのプレゼントがほしい人は、ハガキに下の応募券を貼って、①ほしいプレゼントの番号と賞品名、②住所(郵便番号も書くこと)、氏名・年令・電話番号、③なにかおもしろいこと、以上の3つを明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「F B」さあ応募しなさい係まで、また、F Bでは、質問、疑問、おもしろい話、ドジな話、恋の悩み、人いえない自己主張、イラスト、200字くらいの小説、4コママンガ、F Bへの「意見、二重」望などをつねにお待ちしております。



プログラマの王国

# ファミコン

1717が味わい深い傑作コレクション

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

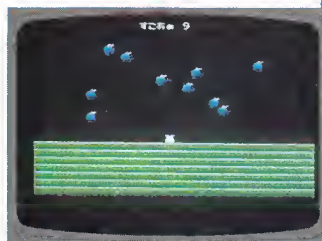
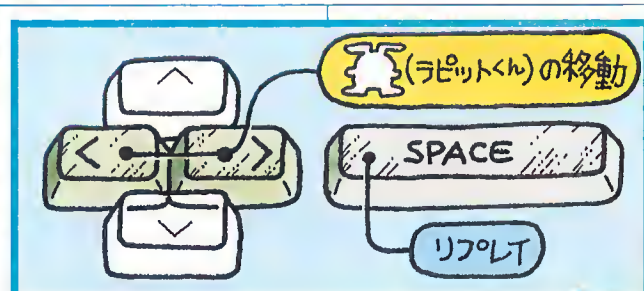
●晴れ、ときどき爆弾	38
●DART	39
●大金のち死	39
●べいぎん台ジャンケン	40
●1面キューブ	40
●春物語	40
●ROAD WORLD	41
●ボンボンホール	41
●香港	42
●おとしこ	43
●LASER PUZZLE	44

## 晴れ、ときどき爆弾

景気よく爆弾の降ってくるアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM8K  
BY SHIGE  
RP部門1画面タイプ

➡リストは  
48ページ



どういうわけか、主人公の名前はラビットくんといいます。ラビットではなくて、ラビット。まさか、作者がウサギのことを英語でラビットっていうんだと思っているんじゃないだろうなー。もしそうだとしたら、がんばれよー。

それはそうと、ゲームはとても単純です。空から雨アラレと振ってくる爆弾をよけつづけるという、よくあるパタ

最近なんだか天気がヘン。いい天気だなーと思っていたらいきなり爆弾が降り出したりして。ん、わかった。きっと天気がいいので、爆弾テロリストたちがお空で演習やってんだな。そうかー。

ーン。でも、ラビットくんの後ろ姿がかわいしいし、爆弾が地面で爆発するグラフィックとサウンドの効果も素敵。ゲームってこういうところが受けるかわからないねー。

ちなみに直撃はもちろんアウトですが爆風に巻きこまれてもアウト。やってみればわかる、このムズさ、この楽しさ。ラビットくんはスペースキーで何度でも生き返ります。



④思わず前に回って表情をのぞきこみたくなるラビットくんの後ろ姿。地面で爆発する爆弾のグラフィックもなかなかのどかな緊張感がなぜか楽しい



# ダーツ DART

だれがどう見たって、  
典型的なダーツゲーム

MSX・MSX2 RAM8K  
BY Beta.K  
RP部門1画面タイプ



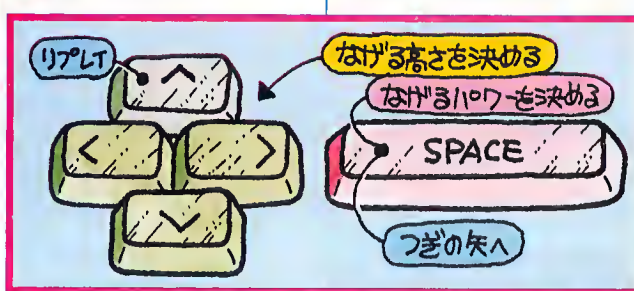
3年まえのプログラムポシ  
ェットに掲載されたFM-7  
版からの移植だが、傑作。

上から下へと流れ続けるダ  
ーツ(矢)が適当な地点にきた  
ところでカーソルキーを押す。

もはやブランドイメージ  
の確立したBeta.K作  
品。常連には厳しくしよ  
うと思っても、はっと気  
がつくと採用してしまっ  
ているこの魔力はいった  
いなんだ。ゲームセンス  
は時を超え機種を超える。

つぎは、左から右へ流れはじ  
めるので(右に近いほどパワ  
ーが大きい)適当な地点でス  
ペースキーを押す。するとダ  
ーツは的に向かって放物線を  
描いて飛んでいく仕組み。

→リストは  
49ページ



◎高さとパワーの関係をうまくつかめ  
ば800点満点も可能。こつぞりうま  
くなつてから友だちをプレイに誘おう

友だちを大勢連れてきて、  
ダーツ大会をぜひやろう。

もちろん、ひとりでこっそ  
り練習しておいて。

# 大金のち死

コイン集めも命がけ!  
大金アクションゲーム

MSX・MSX2 RAM8K  
BY 河野紳一  
RP部門1画面タイプ



画面左にそびえるのは会津  
磐梯山、じゃない、宝の山。  
どういうわけか、噴火のかわ  
りに黄金のコイン(画面では  
黄色に見えるけど)が飛び出  
てくる。

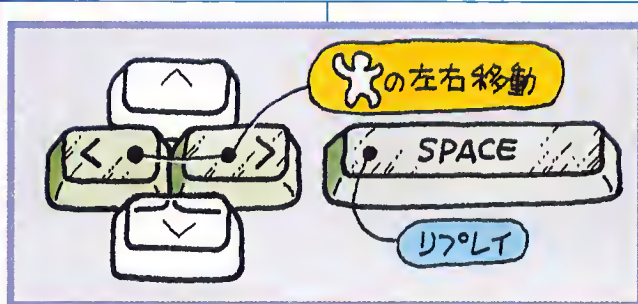
カーソルキーで人形を左右

ふつうの現実世界では、  
お金を落としても困るだ  
けですむけれど、このゲ  
ームでは死を意味する。  
薬には副作用、幸運の連  
続には落とし穴、甘いお  
菓子には虫歯の恐怖、大  
金には死がついてまわる。

に移動し、このコインをな  
るべくたくさん取るのが目的だ。

ただし、世の中、いいこと  
ばかりとは限らない。コイン  
を取りそこなうたびに不思議  
な衝撃が走り、3回失敗で死  
のゲームオーバーになるのだ。

→リストは  
50ページ



◎コインはこのように放物線を描いて飛んでくる。突然右端に飛んだり、フ  
ェイント気味に山の真下に落ちたり、飛び方も変化に飛んでもおもしろい



# へいきん台ジャンケン

幼稚園時代を思い出す  
ジャンケン・スポーツ

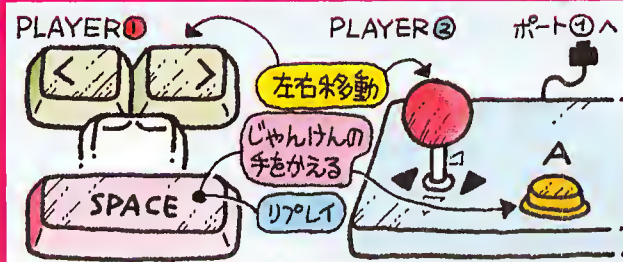
MSX・MSX2 RAM8K  
BY GONBE  
RP部門1画面タイプ



キーボードとジョイスティックで戦う2人プレイ専用。

相手のようすをうかがいながら平均台の反対側へと進んでいき、ジャンケン勝負で進んでいこう。勝者はその場に残り、負けやアイコだととも

➡リストは  
51ページ



にもどされてしまう。

そして、相手陣地の線の向こう側までたどりつければ最終勝利。幼ないころの記憶のカスのなかから出てきそうな代表的幼稚園ゲームのひとつだ。

④フェイントのかけあいで結局運まかせの勝負になりがちだね



# 1面キューブ

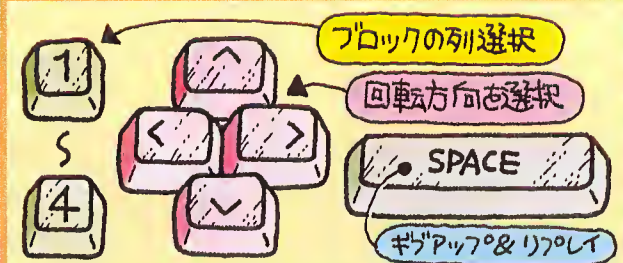
ディスプレイの向こう  
を想像する立体パズル

MSX・MSX2 RAM8K  
BY しんたろうの父  
RP部門1画面タイプ



9つのパネルを全部同じ色にそろえるのがゲームの目的で、かなりむかしに流行した「ルービックキューブ」を1面だけでやっているのだ。画面の向こうに立方体を想像するともっと楽しい。

➡リストは  
52ページ



動かしたい列の数字を押してから動かしたい方向にカーソルキーを押すと、パネルの列がグリッと動いて色が変わる仕組み。そうとう難しい。



③パネルをこの色にそろえればOK

# 春物語

春のあたたかい情景を  
見せるMSX動くCG

MSX・MSX2 RAM8K  
BY 吉岡敏明  
RP部門1画面タイプ

じっと見ていてください。  
これはゲームではありません。  
ある春の日、ひと粒の種が妙

な手によって運ばれ、芽を出し、双葉になるまでの記録映画ふう環境ソフトなのです。

➡リストは  
53ページ

①右から種をつかんだ手が登場。大地に置かれた種は目を出し、じわじわと成長していく。種皮が落ちたらそれで終わり。スペースキーで再放送します



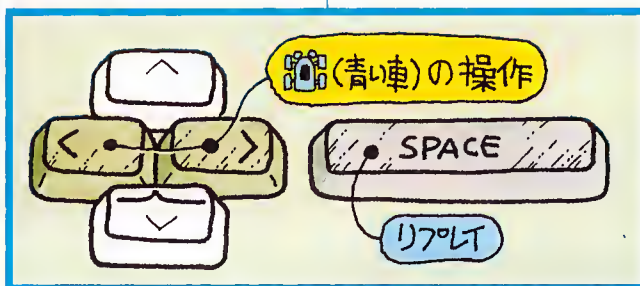


# ロード ワールド ROAD WORLD

2台の車をいっぺんに  
動かすドライブゲーム

MSX・MSX2 RAM8K  
BY K.SAKAI  
RP部門1画面タイプ

➡リストは  
54ページ



はないので、どんどん下に降りていくことになる。

どちらかの車が画面の下端を越えたらゲームオーバーだ。得点は基本的に道路が1回

スクロールするたびに1点ずつ、赤と青の車が縦か横に一直線に並んでいるあいだは2点ずつ加算され、100点ピッタリでゲームクリアとなる。

①ミチヨちゃんのギザギザに押しやられて青息吐息の青い車おおうだ、スコアが100の倍数ピッタリになったとき赤と青の車が入れ換わる

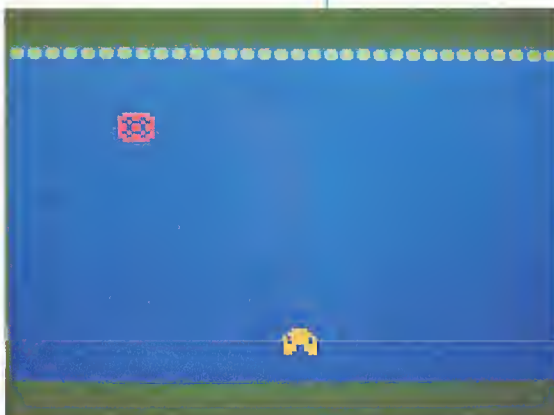
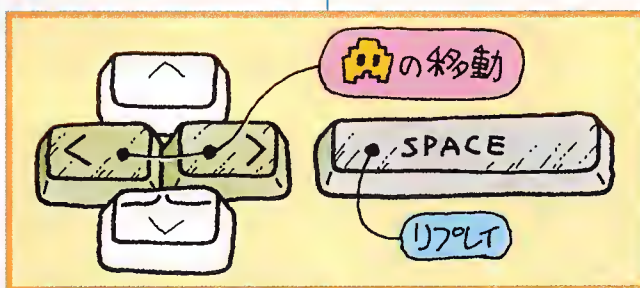


➡リストは  
56ページ

# ポンポンボール

どこまで続くか体力と  
相談しながらポンポン

MSX・MSX2 RAM8K  
BY Yass.  
RP部門1画面タイプ



②あたり方によって反射角度は微妙に違う。この写真は台の頂上のそばにボールがあたったときのおとなしい軌跡。端っこにあたるともっと大胆にはねかえる

なんだかこのゲームの快感はどこかで味わったことがある。そうだ、サッカーボールをポンポンとつま先やひざや頭ではねあげつづける、あの孤独なひとり遊びの快感によく似ている、ポンポン。

ボールがボックスにあたるたびにボックスの位置が変わり、天井が下がってきて、緊張感が増してくる。ただし、天井は一定以上は下がらないようになっているので、つり天井の拷問ほどこわくはない。



台を左右に移動させて、ボールを空中に浮かぶボックスにあてていくボールキーピングゲーム。……とここまで書いていたらゲーム十字軍のデスクに「洗剤の名前みたい」とバカにされてしまった。うむ。



# 香港

麻雀パイのピラミッド  
を崩す麻薬的なゲーム

MSX2専用VRAM64K  
BY TAI  
RP部門10画面タイプ(7画面)

→リストは  
58ページ

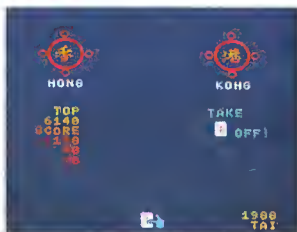


大笑い。もっとも、大笑いするためには98ページで紹介している『上海(シャンハイ)』をよく知ってなくてはならないけれど、そういうことを抜きにしても、奥深く楽しめる秀逸ゲームだ。

→取りたいパイに指をあわせスペースキーで取る。画面右にはつぎに取るべきパイの種類が表示されている。



↑このへんまできたら慎重に。1手違いであがれないこともある



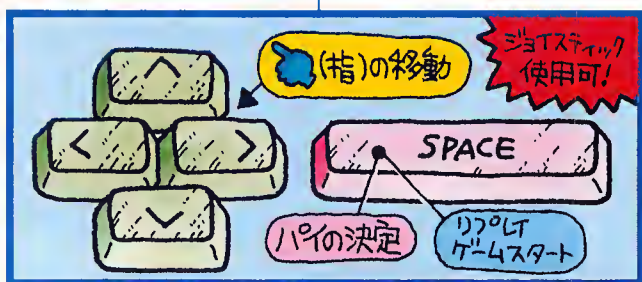
↑最後の1個を取れば和了。スコアは並み。編集部最高は1万30点



↑高得点をねらった虫食いフォーム。つぎに取るのは発なのだ



↑発を取るとその上にあった白の支えがなくなり悲しい矢印を表示



## ■パロディを超える

98をはじめとするパソコン他機種ですでに有名な『上海』をパロッドしたゲーム。ただパロッドだけではなく、ゲーム自体が『上海』とはまた違った不思議な奥深さを持っている。編集部では、パイの文字の形を写真のように『雀聖』ふうにしてみたり、1手まえにもどる機能をつけたり(59ページの改造法参照)したうえで、つねに3、4人ならんで楽しんだ。これほど編集部内部で受けたゲームも珍しい。

編集部のほとんどのスタッフは麻雀が大好きなので、ついつい麻雀パイを使ったゲームが好きになってしまうのだけれど、『香港』にはそれ以上のサムシングがある。

では、長々とお待たせいたしました。果たして『香港』とはどういうゲームなのか。

## ■『香港』のルール

ルールはおそろしいほどかんたんである。

①東→南→西→北→白→発→

中の順にパイを取っていく

②第1手のみ、どのパイを取ってもよい

③あるパイの下にそれを支えるほかのパイがなくなったら終了(ゲームオーバー)

④すべてのパイを取りつくしたら和了(クリア)

そして、もうひとつ、魅惑の得点システムがある。

## ■『香港』の得点システム

あるパイを取ったとき、そのパイの左右または上側に接しているパイの個数が

- ①4個のとき=320点
- ②3個のとき=160点
- ③2個のとき=80点
- ④1個のとき=40点
- ⑤0個のとき=20点

## ■『香港』の奥深さ

高得点をねらって、下のほうにあるパイばかり取っているとすぐに終了になってしまい、和了目指して安全策ばかりとっていると低い得点になってしまう。このへんのジレンマがなんともいえず楽しい。

和了かどうかにかかわらず最高得点は「TOP」の下に表示され、和了した場合の最高得点は別に最下段に表示されている。真のハイスコアとはこの最下段のスコアであるということを経に命じつつ、親類縁者親兄弟友人赤の他人とともに競いあい、高めあいたっぷり楽しんでほしい。

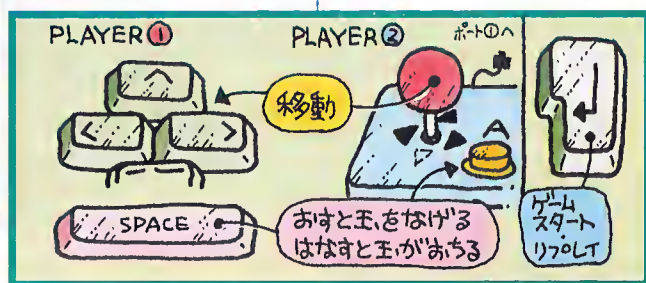


# おとしっこ

エキサイティングなバ  
イオレンスアクション

MSX・MSX2 RAM32K  
BY Fue  
FP部門(12画面)

→リストは  
60ページ



去年の暮れ、編集部の人ス  
タッフ「T乙」がトラバユす  
ることになった。

で、まあ、いろいろあって、  
若さゆえに傷ついた彼は故郷  
の北海道に一時帰省し、1987  
年の思い出と1988年の展望に  
ついてさまざまに思いをめぐ  
らした。北の空の下で、彼は  
心の整理をすませてしまうこ  
とになるが、ひとつだけ、心  
残りがあったという。

「おとしっ、じゃありませんね  
ー、おとしっこのコピーを持  
って帰ればよかったなーとす  
っこく後悔しました」(談)

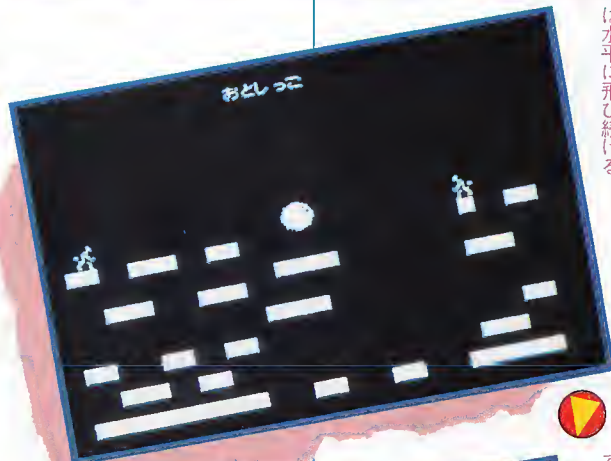
●ヒョンヒョンはねまわるキャラ  
の動きは最高だ

ムシャクシャしているとき  
は友だちを誘ってこの  
ゲームで戦おう。キャラ  
クタの動きは絶妙、ルー  
ルは単純、勝てば気分が  
晴れわたり、負ければ相  
手が憎くなる。これまた  
編集部で大受けした傑作。

つまり、そのくらい、この  
ゲームはおもしろい。

基本的には、タマを投げあ  
って相手を落とすという単純  
なゲーム。タマは投げる間隔  
が短いと小さく弱いものしか  
出ないが、しばらく待てば大  
きく威力のあるものが飛び出  
す。タマは人を一定時間しび  
れさせ、大きさに応じて床を  
ぶちぬきつつ落ちる。

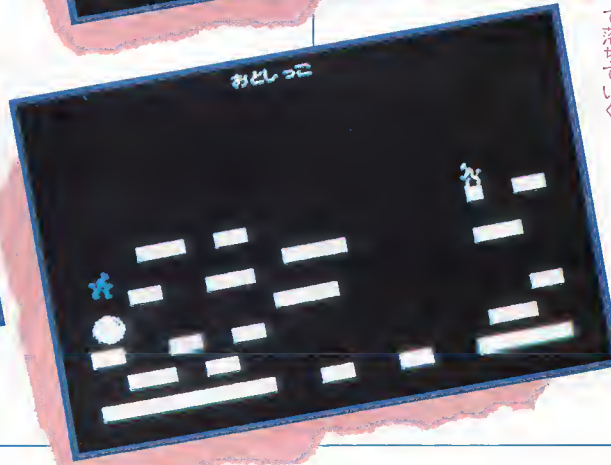
最下段の床のさらに下の地  
面に相手を落とせば勝ち。勝  
つと身震いするほどうれしく、  
負けると血が逆流するほどく  
やしいのだ。



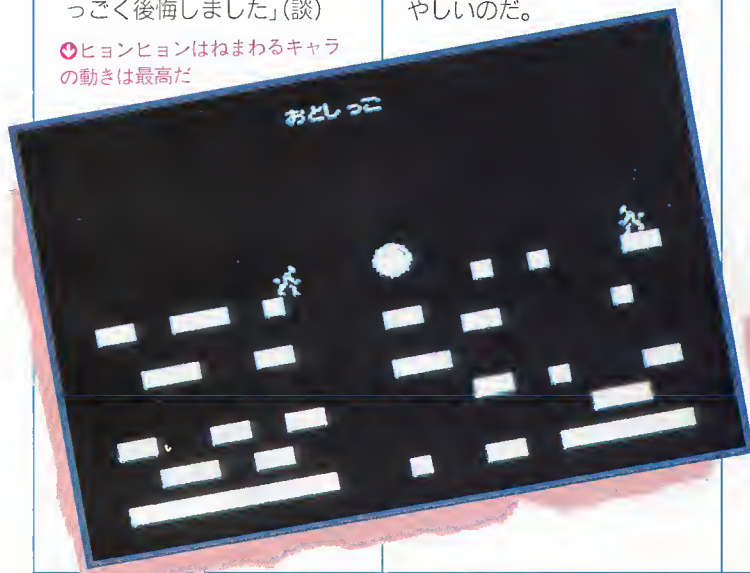
④ス  
ペースキーを押したままだとタマ  
は水平に飛び続ける



④タマを落としたいところでキーを放  
すと下へ落ちはじめる



④タマは敵をしびれさせ床をぶちぬい  
て落ちていく





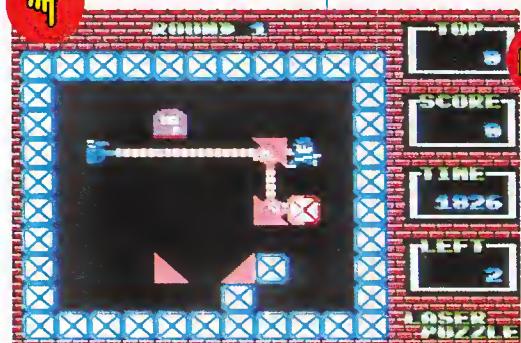
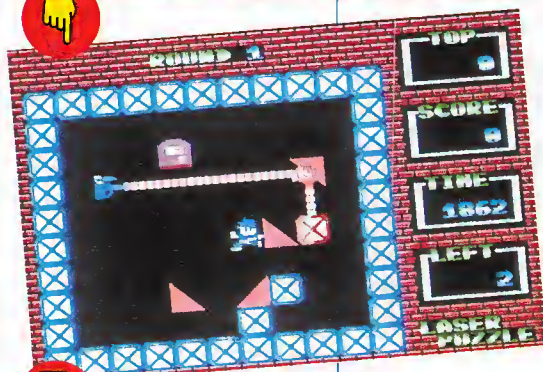
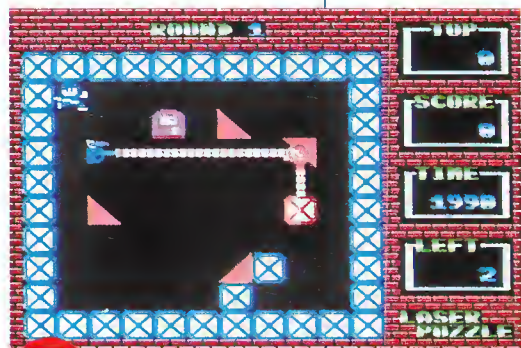
# レーザー パズル LASER PUZZLE

レーザー光線の道筋を変えて進む脱出パズル

MSX・MSX2 RAM32K  
BY 浜田伸一郎  
FP部門(17画面)



レーザーとパズル、ふだんはめったに結びつかないものがへいきて結びつくのがパソコンゲームのおもしろいところ。レーザーの反射するグラフィックがよくできた、名作パズルのMSX移植版。



① 一面の初期配置。シマシマの太い線がレーザー。まず2つの三角ブロックを

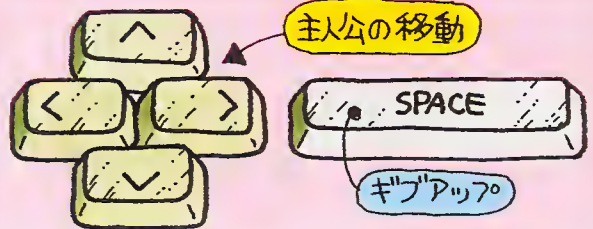
1面はこう解く

② こんなふうに移動させる。これではとんと解けたも同然



③ レーザーのあたっている三角ブロックを左へ動かす

リストは63ページ



さあ、みなさんお勉強しましょう。最初に歴史のお勉強。むかし、プログラムポシェットという雑誌があった時代、PASOPIA7というパソコンを使っている投稿プログラマがいました。その名は峠さん。彼は、数々の名作パズルを作りパズル王となりましたが、そのなかでもとくに名作のほまれが高かったのがこのゲームだったとさ。

さて、つぎは英語の勉強です。いや、物理かな。

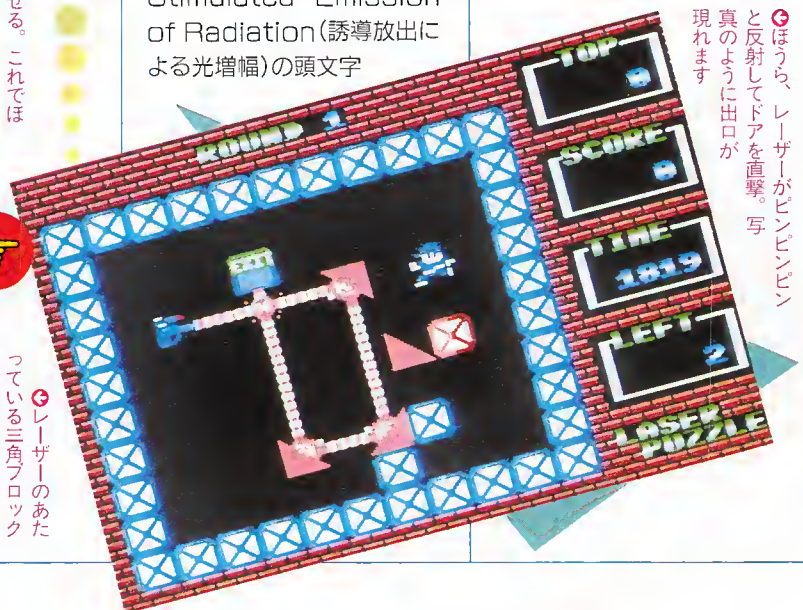
レーザーという英語が、じつはもっと長い英語の頭文字をつないだものだということをみなさんは知っていますか。知らなかったらこのさい知っておきましょう。Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation(誘導放出による光増幅)の頭文字

なんですね。いやあ今回は勉強になりすぎてなんだかこわいなあ。

で、このゲームは、そういう難しいレーザー光線を直角三角形の特殊ブロックでうまく反射させてドアを破壊し、出口からつぎの面へ進む全15面のパズル。ただし、風船のある面では、まずあらかじめ風船をレーザーで割っておかないとアウトになります。

赤い×印のブロックはレーザーをそこで止める動きがあり、青いブロックはレーザーで爆発する仕掛けになっている。爆発したら1人アウトで「LEFT」(残り人数)が0になるとゲームオーバー。

それから、人はレーザーに直接触れてもへいきです。



④ ほつら、レーザーがピンピンと反射してドアを直撃。写真のように出口が現れます



プログラムの作り方が

どんどん分かる!

300種の

オリジナル・プログラムが

作れる!

MSX 対応  
ターボパワーの  
パソコン講座

★グラフィックも思いのまま!

★自分で作ったプログラムで  
いろいろなことが楽しめる!

暗号作成  
& 解読



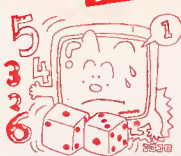
★キミはパソコンを使いこなしているか?

買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきってしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れば楽しさ100倍!!

あきらめていては絶対にソン! このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう! プログラムが作れる! グラフィックも思いのまま! BASICだってよくわかる! キミだけのオリジナルゲームを作ってみなをアツといわせる本当のパソコン実力者になれる!

パソコン  
サイコロ



ニックネーム  
投票集計



★楽しいプログラムが  
思いのまま作れる!

楽しみいっぱい!  
キミだけに教える  
300のプログラム!

★友だちが  
ビックリする!

プログラムを作って

自慢できる!

ハガキをポストへ!

すぐ役立つ!  
講座案内資料

無料送呈

プログラムが作れるようになる! さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう! 切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!



本

MSX・FAN増刊

# MSX プログラム50 コレクション

ファンダムライブラリー②

好評発売中!

これ1冊で50回楽しい

毎号掲載しているファンダムのプログラムを1冊にまとめた「MSXプログラムコレクション50本・ファンダムライブラリー②」。もちろん、「打ちこみミス発見プログラム」用データもついて、ファンダムの愛読者にもそうでない人にも好評発売中です。本屋さんになければ、注文すれば取り寄せてもらえます。ところで、ファンダムライブラリー①のバックナンバーはなくなりました。でも、これと同じプログラムの入ったROMカートリッジ版は現在発売中。興味のある人は、下の記事を見てください。

## ROM版も あります

ファンダムライブラリー①、②に掲載されているプログラムをそれぞれ2メガROMに収めたROMカートリッジもあります。ファンダムライブラリー①のROM版は発売中。②のほうは2月中旬ごろ発売予定。定価各5800円。全国のパソコンショップ、デパート、大型書店で手に入ります(徳間コミュニケーションズで通信販売もしています)。

【ROM版の問い合わせ先】

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル (株)徳間コミュニケーションズ・テクノポリスソフト係 ☎03-591-9161

MSXプログラムコレクション50本／ファンダムライブラリー②  
【内容】MSX・FAN1987年8月号～12月号・ファンダム掲載のプログラム49本+未発表RPG「DRAGON」+音楽プログラム「サウンドエディタ」+「雪の降る街」etc.



定価780円 徳間書店インターメディア(TIM) 徳間書店





## プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

## プログラムリストと解説・目次

晴れ、ときどき爆弾	48
DART	49
大金のち死	50
へいきん台ジャンケン	51
1面キューブ	52
春物語	53
ROAD WORLD	54
ポンポンボール	56
香港	58
おとしこ	60
LASER PUZZLE	63

## ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは2月29日必着。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中! くわしくは48ページからの欄外を見てください。

もうミスは  
こわくない

# 打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

## テープかディスクにアスキーセーブする

- ①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
- ②RUNする。
- ③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000 > 126  
↑ ↑  
行番号 確認用データ

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。

\*9070行は機種によって異なる。

⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに「アスキー

セーブ”する。

## ●テープの場合

SAVE“CHECK”  
でセーブ(CSAVEではない)。

## ●ディスクの場合

SAVE“CHECK”, A  
でセーブ。

⑥そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にします。

## 「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないで(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE“CHECK”

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN 0

WIDTH 40

④GOTO 9000

とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

>の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う個所があるはずだ。

⑥修正が終わったら、念のため

④から繰り返す。

⑦データの違うところが無かったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9000-9070

として、「打ちこみミス確認プログラム」を消してしまう。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、RUN

⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。

万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

## 打ちこみミス発見プログラム

```

9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:S=S XOR PEEK(V+I):NEXT I
9060 PRINT USING "#####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
  
```

## 打ちこみミス発見プログラムのプログラム確認用データ

```

9000>126 9010>167 9020>206 9030>242
9040> 95 9050>183 9060> 6 9070>???
  
```





# 晴れ、ときどき爆弾

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は38ページにあります

```

1 POKE-3151,17:SCREEN1,0:COLOR,1,1:WIDTH
32:KEYOFF:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HF560:FORI=1
TO25:POKE&HF55F+I,ASC(MID$("E$D%$<b1むz$E
$, %$4b$むz$ぬ「$", I, 1))-36:NEXT:SPRITE$(0)=
"ぬく~~~■~~ぬ"
2 U=USR(0):FORI=0TO2:FORJ=0TO1:READA$(J)
:FORK=0TO31:VPOKE512+K+I*2048+J*8192,VAL
("&H"+MID$(A$(J), K*2+1, 2)):NEXTK, J, I
3 C=0:X=15:PUTSPRITE0, (X*8, 127), 15:FORI=
0TO223:VPOKE6688+I, 67:NEXT:LOCATE12, 1:PR
INT"すこあぁ":B$="A@B":SOUND6, 13:SOUND7, 177:
SOUND8, 16:SOUND11, 255:SOUND12, 15
4 LOCATERND(1)*22+4, 3:PRINTB$CHR$(27)+"L
":S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>4)-(S=3ANDX<27
):VPOKE6913, X*8:IFVPEEK(6656+X)<>32THENL
OCATE11, 7:PRINT"けゑむ おおはゑ!":FORI=0TO1:I
=-STRIG(0):NEXT:CLS:GOTO3
5 LOCATE16, 1:PRINTC:C=C+1:IFC>12ANDRND(1
)<.5THENSOUND13, 0
6 GOTO4:DATA 0D127CFEFEFEFE7C, F1F1715151
514141, 0D127CFEFEFEFE7C, F1F1715151514141
, A9DBFF81C381E7C312080E271F0F271F481070E
4F8F0E4F8, 919191988A8AAFAF91919191918181
81919191918181813333222222CCCCC

```

BY SHIGE



## MSX-FANの おかげです

思えば約半年まえの6月、本屋でMSX・FANを見つけました。中を見るとあの「すわいん」がのっていました。わたしは感動しました。パソコンでこんなことができるのか！わたしもこんなゲームを作りたい！と思い、必死で研究しました。それまでBASICもろくにできず、VRAMなどということばも聞いたことのなかったわたしが、多色刷りやマシン語まで使うことができるようになったのもMSX・FANのおかげです。



今日の天気はこわい

## リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。プログラムを打ちこんだら念のため、プログラムをセーブしてからRUNすることをおすすめします。

また、行1にある「■」は、カーソルのキャラクタなので、そのままでは打ちこめません。リストを打ちこむまえに、

KEY1, CHR\$(255)  
と打ちこんでリターンキーを押してください。  
F1キーで「■」が打ちこめるようになります。  
このプログラムを実行したあとは、画面の18  
行以下が使用できません。解除するには、  
POKE &HF3B1, 24  
と打ちこんで、リターンキーを押してください。

### 変数の意味

#### ■スプライト座標用

X……ラビットのX座標⇒表示  
ではXBして使用

#### ■その他の変数

A\$(n)……データ読みこみ用  
B\$……爆弾および爆発キャラ  
クタ表示用※1

O……スコア

I、J、K……ループ用

S……カーソルキー入力用

U……USR関数呼び出し用

## プログラム解説

### ①初期設定

●画面モード設定●USR関数  
定義●マシン語書きこみ●ス  
プライトパターン定義

### ②キャラクタ定義

●マシン語プログラム実行●キ  
ャラクタパターンとカラー定義

### ③ゲーム画面表示

●変数初期化●ラビット初期位  
置表示●ゲーム画面表示●効果  
音初期化

### ④ラビット移動

●爆弾表示および画面逆スクロ  
ール●カーソルキー入力処理●  
ラビット移動●ゲームオーバー  
判定●リプレイ処理

### ⑤スコア表示

●スコア表示●効果音を鳴らす

### ⑥キャラクタデータ

●キャラクタパターンデータとカ  
ラーデータ(2行で読みこみ)

※1 このプログラムでは、いわゆる「多色刷り」のテクニックを使っており、上段、中段、下段に3分割された画面のそれぞれに独立したパターンジェネレーターとカラーテーブルがある。B\$の「A@B」は、画

面の上段と中段では「爆弾」、下段では「爆発」のキャラクタパターンとして定義されているので、「爆弾」が画面の17行目になると「爆発」のパターンに自動的に変化し、あたかも爆発しているように見える。

【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)＝(規定)SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOKは含めない)により3タイプにわけ、①1画面タイプ……1画面に入りきるプログラム。②N画面タイプ……1画面を超えて5画面までのプログラム。③5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)＝(規定)内容、形式、長さなどの制限なし。⇒





ダーツ

# DART

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

By Beta.k



門真市民  
ですから  
当然  
ナショナルです

おめでとう、Beta.Kです。なんとA1Fを買いました。「忍者芸芸帳」を集めてるので金なしもんめです。門真市民ですから、当然ナショナルです。「ぼのぼの」も好きだけど、「かつてにシロクマ」も好きです。ディスクは死ぬほど便利です。「味っ子」より「美味しんぼ」のほうが読みたいです。でも「アシュオーネ伝説の○戦士」はおもしろくないです。「自己中心派」の6巻が見つかりません。

```
1 COLOR15,0,1:SCREEN2,0:FORI=1TO7:READC(I),Q(I):NEXT:C(8)=-1:SPRITE$(0)="*F)*F*
2 OPEN"grp:"FOROUTPUTAS#1:FORI=7TO1STEP-1:CIRCLE(217,95),I*15-10,C(I),,2:PAINT(217,106-I*15),C(I):LINE(80,I*10+115)-STEP(40,-8),C(I),BF:PRINT#1,Q(I)*10:NEXT
3 C=0:FORI=0TO8:VPOKE6912+I*4,209:NEXT:C=0:LINE(159,105)-(40,0),1,BF:PRINT#1,USING"HI-SCORE###0";H:PLAY"S9M150005L8DFGFE GAGFGAGF4":FORI=0TO2300:NEXT:FORP=1TO8:Q=200:Y=8:V=8:SOUND8,15:SOUND1,0:S=-2.25
4 Q=Q-(Q<950):Y=(Y+Q/64)MOD192:PUTSPRITE0,(16,Y):SOUND0,Y:IFSTICK(0)THENQ=200ELSE4:DATA8,10,5,8,10,7,13,5,2,3,6,2,7,1
5 Q=Q-(Q<950):V=(V+Q/64)MOD64:VPOKE6913,V:SOUND0,V*4:IFSTRIG(0)=0THEN5ELSEFORX=VTO210STEP2:SOUND0,X:S=S+.05:Y=Y+S:PUTSPRITEP,(X,Y),,0:NEXT:PLAY"S904E8":FORI=0TO8:IFPOINT(217,Y+2)=C(I)THENQ=Q(I):C=C+Q
6 NEXT:PSET(40,P*10+4):PRINT#1,USING"P-###0 ###0";P;Q;C:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXTI,P:PLAY"S906L8EFGEC":PSET(64,98):PRINT#1,"TOTAL"C*10:FORI=0TO1:I=-STICK(0)*(PLAY(0)=0):NEXT:H=H-(C>H)*(C-H):GOTO3
```

## 変数の意味

### ■スプライト座標用

X、Y……ダーツの座標  
S……ダーツのY座標増分

### ■その他の変数

C……得点の合計  
C(n)……ダーツボードの色

H……ハイスコア用  
I……ループ用

Q……ダーツの加速用(ただし  
一時的に1投ごとの得点表示用)

Q(n)……ダーツボードの色別  
の得点

V……ダーツを投げる力

## プログラム解説

### 1 初期設定1

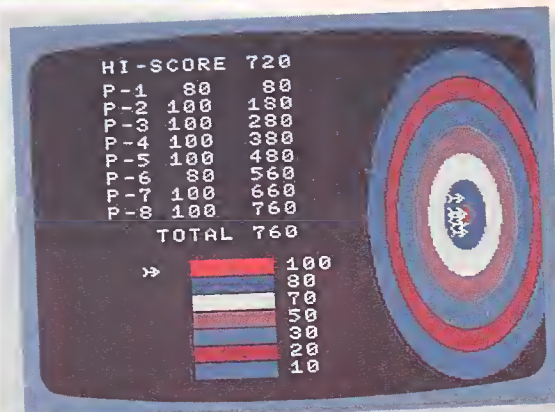
●画面モードの設定●キャラクタの色設定●色別の得点の設定●スプライトパターン定義

### 2 初期設定2

●グラフィック画面使用宣言●ダーツボード、色別得点の表示

### 3 初期設定3

●1ゲームごとの初期設定●オープニングメロディを鳴らす●



1 投ごとの初期設定

### 4 高さの決定

●ダーツを投げる高さの決定●ダーツボードの色および得点のデータ

### 5 力の決定

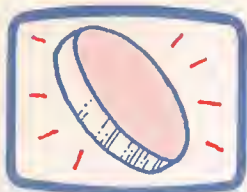
●ダーツを投げる力の決定●ダーツを投げたあとの処理●命中したかの判定

### 6 リプレイ処理

●1投ごとの得点表示●エンディングメロディ●リプレイ処理●合計得点表示







# 大金のち死

```

1 SCREEN3,0,0:COLOR 15,4,4:OPEN"GRP:"AS#
1:FORI=0TO15:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
"9899493E18181414387CFEBE5F5F221C",I*2+1
,2)):NEXT:X=15
2 CLS:C=0:SC=0:M=3:R=RND(-TIME):PSET(24,
0),4:PRINT#1,"たいさんのちし":ONSPRITEGOSUB6:SP
RITEON:PSET(0,112),12:DRAW"R32F79":PAINT
(0,120),12:LINE(0,160)-(255,160),2:LINE(
0,164)-(255,191),7,BF:LINE(16,80)-(32,12
4),11,BF:PSET(8,32):PRINT#1,"GET COIN"
3 PUTSPRITE0,(X*8,151),7:S=STICK(0):X=X-
(S=3ANDX<31)+(S=7ANDX>0):IFC=0THENR=INT(
RND(1)*7):P=-(INT(RND(1)*5+11)):C=1:CX=2
4:CY=122:PLAY"O3L32V15CC+DD"
4 PUTSPRITE1,(CX,CY),10:CX=CX+R:CY=CY+P:
P=P+1:IFCY<192THEN3ELSESC=0:PLAY"DC+C":FO
RI=15TO4STEP-1:VDP(7)=I:NEXT:M=M-1:IFM>0
THEN3ELSEPLAY"FED+DC+C2":H=H-(H<SC)*(SC-
H):LINE(0,0)-(255,70),8,BF
5 PSET(32,8),8:PRINT#1,"SC-";SC:PSET(32,
40),8:PRINT#1,"HI-";H:FORI=0TO1:I=-STRIG
(0):NEXT:GOTO2
6 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(24,122):C=0:SC=S
C+1:CY=0:SPRITEON:PLAY"O5CC+DD+E":RETURN

```

## 変数の意味

### ■スプライト座標用

CX,CY……コインの座標

P……コインのY方向増分

R……コインのX方向増分

X……プレイヤーのX座標→表示では×8して使用

### ■その他の変数

C……画面上のコインの有無

H……ハイスコア

I……ループ用

M……チャンスの残り数

S……カーソルキー入力用

SC……取ったコインの数

## 大金自由自在改造法

行番号3にある

RND(1)\*7

RND(1)\*5+11

に注目。この7、5、11を大き

い値に変わると、コインの動きが大きくなる。ゲームがかたんずぎる人はこの値を大きく、難しい人はこの値を小さくしてみよう。



## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面設定 ●スプライト定義

### 2 画面表示

●変数初期化 ●タイトル表示 ●スプライト衝突時の割りこみ定義 ●同じく割りこみ許可 ●背景の表示 ●メッセージ表示

### 3 プレイヤーの移動

●プレイヤー ●カーソルキー入力処理 ●コインの移動量の決定 ●効果音

### 4 ゲーム判定

●コイン移動 ●ミス判定 ●効果音を鳴らす ●ゲームオーバー判定 ●効果音を鳴らす ●ハイスコアの計算 ●メッセージを消す

### 5 スコア表示

●スコアの表示 ●ハイスコアの表示 ●リプレイ処理

### 6 スコアの計算

●スプライト割りこみ解除 ●コインを消す ●スコアを加算 ●スプライト割りこみ許可 ●効果音

BY 河野 紳一

土日はプログラミング



やった一つ!! 採用です。はつきりいってこのプログラムはひまなとき遊びながら作ったので情けなくなるかもしれませんが。でも、息抜きなどには遊べます。短いのでぜひ打ちこんでください。友だちとワイワイいいながやると楽しめると思います。点取れればすごいでしょう。すずかしいのです、これが。今度はバズルゲームを作るつもりです。完成したらまた投稿しようと思います。土曜、日曜はよくプログラムをします。いちばん多いのがショート、ジャンルはRPG。これを読んでいる人もプログラミングして投稿しよう!



大金を、さもなくば死を!





# へいきん台ジャンケン

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

```

1  COLOR15,1,1:SCREEN2,1:X(0)=40:X(1)=196
   :FORI=0TO2:AS$="":FORJ=0TO7:READD$:AS$=A$+
   CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=A$:N
   EXTI:LINE(40,150)-(210,160),11,BF:LINE(5
   0,160)-(60,180),11,BF:LINE(190,160)-(200
   ,180),11,BF:LINE(84,145)-(165,165),1,B
2  KEYOFF:ONSPRITEGOSUB7:FORI=0TO1:S=STIC
   K(I):X(I)=X(I)-(S=7)*(X(I)>39)+(S=3)*(X(
   I)<196):IFSTRIG(I)THENA(I)=A(I)+1:BEEP
3  IFA(I)>=3THENA(I)=0:NEXTELSENEXT
4  PUTSPRITE1,(X(0),130),4,A(0):PUTSPRITE
   2,(X(1),130),2,A(1):SPRITEON:IFX(0)=>165
   THENB=1ELSEIFX(1)=<70THENB=2ELSE2
5  SCREEN1:LOCATE7,5:PRINTB"プレイヤー0 かち":L
   OCATE9,10:PRINT"PUSH SPACE"
6  IFSTRIG(0)THENRUNELSE6
7  IFA(0)=0ANDA(1)=2ORA(0)=1ANDA(1)=0ORA(
   0)=2ANDA(1)=1THENX(1)=196:GOTO4
8  IFA(0)=A(1)THENX(0)=40:X(1)=196:GOTO4
9  X(0)=40:GOTO4
10 DATA 00,00,00,00,1E,3E,3E,1C,28,2A,2A
   ,3E,2F,F7,36,1C,24,24,28,28,3C,3E,3E,1C
    
```



いきなり問題です

やったー、初採用だ！さて、いきなり問題です。わたしはいっただれでしょう？(本名です)①となりのおやじ、②田鎖充、③佐々木彰、④ごんべ。答えは次号で発表します。(編集部注・おいおい)。話は変わるけど、採用通知が来たのは12月25日でちょうどクリスマスの日でした。編集部のみなさん、よいプレゼントありがとうございます。



## 変数の意味

### ■スプライト座標用

X(n).....各プレイヤーのX座標(0=プレイヤー1、1=プレイヤー2)

### ■その他の変数

A(n).....各プレイヤーの状態

(スプライト番号)

A\$.....スプライト定義用

B.....勝者判定フラグ

D\$.....スプライトパターンデータ読みこみ用

I、J.....ループ用

S.....スティック入力用

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面モード設定●プレイヤー1初期座標●プレイヤー2初期座標●スプライトパターン定義(0=グー、1=パー、2=チョキ)●へいきん台表示

### 2~3 キー入力処理

●スプライト衝突時の割りこみ宣言●カーソルキーおよびジョイスティック入力処理●スペースキー入力処理

### 4 キャラクタ表示

●プレイヤー1、2表示(グー、パー、チョキ)●スプライト衝突時の割りこみ許可

### 5 ゲーム結果表示

●勝ったプレイヤーの表示

### 6 リプレイ

●リプレイ処理

### 7 じゃんけん処理1

●プレイヤー1がじゃんけんて勝ったときの判定処理

### 8 じゃんけん処理2

●じゃんけんが引き分け(あいこ)のときの判定処理

### 9 じゃんけん処理3

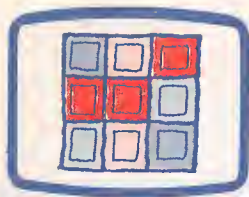
●プレイヤー2がじゃんけんて勝ったときの処理

### 10 スプライトデータ

●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

ジャンケンポンノで平均台渡り





# 1面キューブ

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

By しんたろうの父



2行オーバーのため  
断念

このゲームはかつて一世を風靡(ふうび)した、あの有名なルービックキューブのパソコン版です。本物と違うところはまん中の列が動かせないことと表示中の1面を赤色にあわせればクリアできるという点です。最初のプログラムでは、まん中の列も動かして全面をあわせればクリアということにしていたのですが、1画面を2行ほど超えるのとパズルが難しくなりすぎるので断念しました。みなさん、1面だけですすががんばってクリアしてください。



↑すごく難しいパズル

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2:DEFINT A-Z:Z=RND(-TIME):DIMX(53):OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO5:READA:FORJ=0TO8:X(J+I*9)=A:NEXTJ,I:FORI=1TO2:PRESET(I*76,20):PRINT#1,I:PRESET(35,I*68):PRINT#1,I+2:NEXT:P$="Please!":W=40
2 B$(1)="0036512703394830064245330911171510141612":B$(2)="0238532905415032084447351824262019212523":B$(3)="0009471801104619021145202729353328323430":B$(4)="0615532407165225081751263642443837394341"
3 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:LINE(68+J*W,48+I*W)-(102+J*W,82+I*W),X(J+I*3),B:LINE(70+J*W,50+I*W)-(100+J*W,80+I*W),X(J+I*3),BF:C=C-(X(J+I*3)=8):NEXTJ,I:IFC=9ANDK=20THENLINE(150,180)-(99,168),4,BF:P$="Good!"
4 IFK=20THENR=2:PRESET(99,170):PRINT#1,P$ELSEK=K+1:A=RND(1)*4+1:R=RND(1)*2:GOTO6
5 IFSTRIG(0)THENRUNELSEA$=INPUT$(1):A=INSTR(1,"1234",A$):IFA=0THEN5:DATA8,10,4
6 S=STICK(0):IFR=0ORS=1ORS=3THENM=0ELSEIFR=1ORS=5ORS=7THENM=38ELSE6:DATA2,15,13
7 FORI=1TO15:N=ABS((I+INT(I/3.1))*2-1-M):P=VAL(MID$(B$(A),N,2)):Q=VAL(MID$(B$(A),N+2,2)):SWAPX(P),X(Q):NEXT:C=0:GOTO3
```

## 変数の意味

- A.....数字キー入力用
- A\$.....数字キー入力
- B\$(n).....回転データ
- C.....赤色のマスのカウント用
- I、J.....ループ用
- K.....コンピュータがキューブを入れ換えるときのカウント用

- P\$.....文字データ表示用
- R.....コンピュータがキューブを入れ換えるときの方向計算用
- M.....キューブの反転用(回転させるときに使用)
- N.....回転用データの読み出し用
- P、Q.....キューブのマス番号(回転時に使用)

- S.....カーソルキー入力用
- W.....マスの大きさの定数(1辺が40ドット)
- X(n).....マスの色

## プログラム解説

**1初期設定** ■■■  
●画面モードの設定●変数の初期化●行5、行6のキューブの色データ読みこみ●キューブの行番号、列番号の表示●メッセージ表示

**2回転用データ** ■■  
●キューブ回転用データ代入

**3画面表示とクリア判定**  
●キューブの表示●赤色キューブの数を判定(9個あればゲームエンド)●メッセージ表示

**4入れ換え** ■■■  
●キューブを20回入れ換える●行6へ

**5リプレイ** ■■■  
●リプレイ処理●キー入力待ち●マスの色データ

**6キー入力** ■■■  
●キー入力処理●マスの色データ

**7キューブの回転処理**  
●コンピュータによるキューブの回転処理●マス番号の入れ換え●行3へ





# 春物語

```

10 SCREEN2,3:VD=&H3800:FOR J=0 TO 2:READ
A$:AD=VARPTR(A$):MD=PEEK(AD+1)+PEEK(AD+2
)*256:FOR I=0 TO LEN(A$)-1:A=PEEK(MD):IF
A=1 THEN I=I+1:MD=MD+1:A=PEEK(MD)-64
20 A=A-11:IF A=0 OR A=128 THEN I=I+1:MD=
MD+1:R=PEEK(MD)-64:FOR M=1 TO R:VPOKE VD
,A:VD=VD+1:NEXT:VD=VD-1 ELSE VPOKE VD,A
30 MD=MD+1:VD=VD+1:NEXT:NEXT:OPEN "grp:"
AS#1:LINE(0,124)-(255,159),6,BF:T=112:DA
TA "分Kゝ**ゝ分キゝ**ゝ分MおD分Hゝ*)"))一分KおG分Hゝ$Hゝあ◆
;秒分IおG分GゝC○●G分C秒分HおGK分A万%HID;#ゝ分F秒分DおKKゝ
&((#ゝ1ゝ1万千分F秒ヒゝ++ゝ+ゝ+ヒヒおGK分Aゝ'-<DCゝ1ゝ1分F秒分A"
40 DATA "◆ゝう万万ゝさひおGK分ACQL<ゝゝゝ<ゝ秒分E秒分Aゝ<LQ,
LMゝKゝEK分A;YLL=ゝゝゝ<分E秒分AゝDLL1LLOQおEK分A;YLL=LLゝゝゝ<分C秒分AゝDLL1LLOQおEK分A;YLL=LLZ<分A"
50 DATA "C<分C秒分AゝDLL1LLOQおEK分A;YLL=LLZ<
分D<ゝ分AゝDLL1LLOQおEK分A;YLL=LLZ<分E秒分AゝDLL1L
LOQおEK分Bゝ3C3C3joc;ゝ分Dゝゝ秒秒秒秒ゝゝゝ[ゝひおA分B"
60 FORX=255TOTSTEP-1:PUTSPRITE0,(X,40),9
,14:PUTSPRITE1,(X,40),3,0:NEXT:FORY=40TO
96:PUTSPRITE0,(T,Y):PUTSPRITE1,(T,Y):NEX
T:PUTSPRITE0,(255,0):FORI=0TO13:FORJ=0TO
3000:NEXT:PUTSPRITE1,(T,96),3,I:NEXT
70 FORI=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO 60

```

## 変数の意味

## ■スプライト座標用

T、Y……手と種の座標(縦移動用)

X……手と種の座標(横移動用)

## ■その他の変数

A.....スプライトパターンデータの一時保存用

A\$……スプライトパターンデータ読みこみ用

AD……ASの情報が格納されているアドレス

のメモリ番地

I、J、M……ループ用

MD……スプライトパターンデ

一タの格納されているアドレス  
R……各スプライトパターンデ

一夕の長さ

VD……VRAMのspray  
パターンテーブルのアドレス

## プログラム解説

## 10 初期設定

●画面モードの設定●スプライトパターンデータの読みこみ●スプライトパターンデータを格納する番地を指定

## 20 スプライト定義

●スプライトパターンデータをVRAMのスプライトパターンテーブルに書きこむ

RAM8K

MSX MSX2

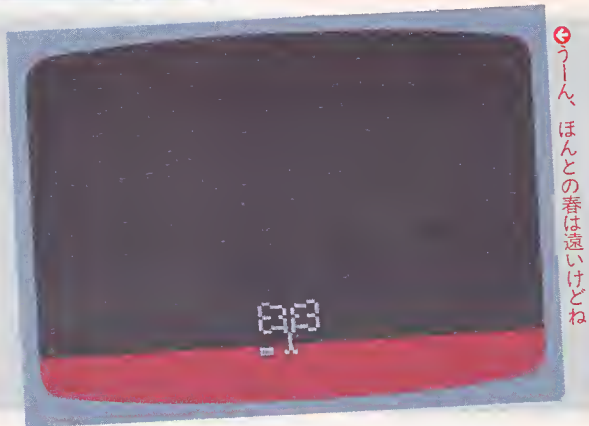
遊び方は40ページにあります

by 吉岡明

ゲームプログラム  
以外なら……



Mファンではゲームプログラムばかり載っているの、もしがしたらゲームプログラム以外を送れば採用されるのでは、と思ったので(編集部注・いやあ、そういうわけではなんでもすけどねえ)送ったんだけど、まさか10日で採用通知がくるとは思いませんでした。よっぽどよく入ってもらえたようなので(編集部注・いやその、気に入ったのは確かだけど、ようするにシメキリとの兼ね合いというか、そのへんのタイミングの問題であって……)ととてもうれしいです。



## 30 背景

## ●地面を描く●スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)

## 40～50データ

●手と種のスプライトパターン  
データ(行10で読みこみ)

## 60 手と種の移動

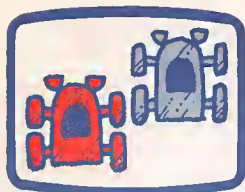
- 手と種の横移動
- 手と種の縦移動
- 手のスプライトを消す
- 種のスプライトを切り換える

70 繰り返す

●スペースが押されたら行60へ







ロードワールド

# ROAD WORLD

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は41ページにあります

②行の「」はカーソルキャラクタなのでこのままでは打ちこめません。48ページの注意を見  
てあらかじめFキーに設定してから打ちこんでください

```
1 COLOR15,1,2:SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32
:DEFINT A-Z:SPRITES(0)="ZS■・S■S":VPOKE82
04,47:M=10:X=12:Y=2:E=6144:V=100:Q=13:W=
2:0$=CHR$(27)+"J":S=0:INPUT" レベル 1-5";
L:R=RND(-TIME):FORN=776TO784STEP7:READB:
FORNN=NTON+7:VPOKENN,B:NEXT:NEXT:CLS
2 FORN=1TOB:LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)+"L":
LOCATE9,1:PRINT"aaaaaaaaa";:LOCATEM,1:P
RINT"bbbb";:LOCATE9,0:PRINT"SCORE";S:S=S
+1:ST=STICK(0):IFY=WORQ=XTHENS=S+1
3 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5,0:X1=(ST=7ANDVP
EEK(E+X-1+Y*32)=98)-(ST=3ANDVPEEK(E+X+1+
Y*32)=98):X=X+X1:PUTSPRITE1,(Q*8,W*8),8,
0:Q1=(ST=7ANDVPEEK(E+Q+1+W*32)=98)-(ST=3
ANDVPEEK(E+Q-1+W*32)=98):Q=Q-Q1
4 IFVPEEK(E+X+(Y-1)*32)>98THENY=Y+1
5 IFVPEEK(E+Q+(W-1)*32)>98THENW=W+1
6 IFY=25ORW=25THENPRINTO$:GOTO11ELSEIFS=
1001THENLOCATE12,10:PRINT"CLEAR":GOTO11
7 IFS/V=INT(S/V)THENSWAPQ,X:SWAPW,Y
8 IFA=1ANDM>10THENM=M-1:DATA255,0
9 IFA=2ANDM<14THENM=M+1:NEXTELSENEXT
10 A=RND(1)*2+1:B=RND(1)*3+L:GOTO2
11 IFSTRIG(0)THENRUNELSE11
```

BY K.SAKAI



ク  
リ  
ア  
で  
き  
た  
ら  
天  
才

どーも、はじめまして。K.SAKAIと申します。本名は秘密です。空想してください。このゲームはレベルが1〜5となっていて、10とか20とかでもプレイできます。ただ、数が大きくなるとかんたんになりすぎるので1〜5くらいが適当だと思ったものですから。クリアできない人はレベル100くらいにすればだいじょうぶでしょう。しかし、レベル1ははつきりいって難しいです。もしクリアできれば、あなたはおそらく天才でしょう。しかし、やりすぎると頭がボケます。まあ、とにかく打ちこんでみてください。(編集部注:編集部内には天才はいませんでした)

## 変数の意味

### ■スプライト座標用

Q、W……赤い車の座標⇒表示では×8して使用

Q1……赤い車のX座標増分

X、Y……青い車の座標⇒表示では×8して使用

X1……青い車のX座標増分

### ■その他の変数

A……道路を左右にカーブ

B……1つのカーブが続く距離

E……車の移動先判定用

L……レベル

M……道路出現時のX座標

N、NN……キャラクタ定義用

O\$……画面消去用

R……乱数の初期化用

ST……キー入力用

S……スコア

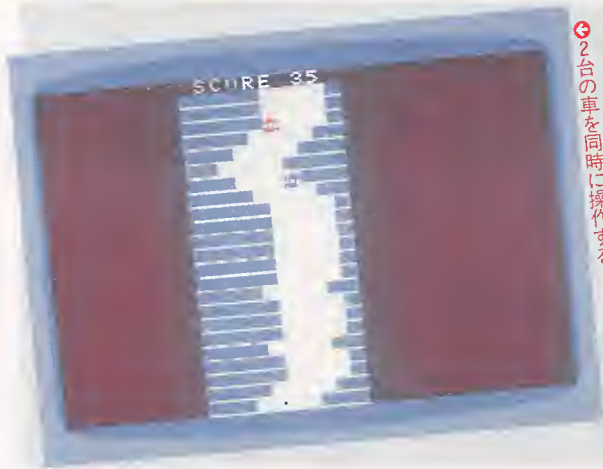
V……スコアによって赤い車と青い車を入れ換える

## プログラム解説

### ①初期設定

```
1 COLOR15,1,2:SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32
:DEFINT A-Z:SPRITES(0)="ZS■・S■S":VPOKE82
04,47:M=10:X=12:Y=2:E=6144:V=100:Q=13:W=
2:0$=CHR$(27)+"J":S=0:INPUT" レベル 1-5";
L:R=RND(-TIME):FORN=776TO784STEP7:READB:
FORNN=NTON+7:VPOKENN,B:NEXT:NEXT:CLS
```

画面の前景色→白、背景の色→黒、周辺色→緑、画面モード→32字×24行のテキストモード、スプライトサイズ8×8ドット標準、キークリック音オフ、ファンクションキーの表示を消す、1行に表示する文字数→32字、原則としてすべての変数を整数型に設定、スプライトパターン定義(赤い車、青い車とも同じスプライトパターン)、キャラクタコードが&H60〜&H67までのキャラクタの色→緑、背景



②2台の車を同時に操作する

色→白※1、道路の出現するX座標M←10、青い車のX座標X←12、青い車のY座標Y←2、移動先判定用変数E←6144※2、青と赤い車を入れ換えるための変数V←100※2、赤い車の

X座標Q←13、赤い車のY座標W←2、画面消去用変数O\$にカーソルより下を消去するエスケープシーケンスの文字列格納※4、スコアS←0、レベル入力(L←入力値)/乱数初期化/









# ポンポンボール

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は41ページにあります

```

10 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,4,12
:DEFINT A-Z:VPOKE8208,53:SPRITE$(0)="<~ス
めめ<":SPRITE$(1)="<~めめめ<":SPRITE$(2)="~
ロ・ロ・ロ~":U=0:G=1:A=120:B=16:M=30:F=1:W=0
:R=RND(-TIME):X=0:Y=0:C=-1:AS="":AS=STRIN
NG$(32,"●")
20 S=STICK(0):M=M+(S=7ANDM>0)-(S=3ANDM<5
8):PUTSPRITE0,(M*4,160),10:A=A+U:B=B+B*7
:F=IF A<0ORA>240THENPLAY"C","E","G":U=-U:
A=-240*(A<0)=0)
30 IFGTHENX=RND(1)*80+D*120+20:Y=RND(1)*
30+C*8+30:PUTSPRITE2,(X,Y),9:D=1-D:G=0:C
=C-1*(C<8):IFC<8THENPRINTAS;
40 IFB>175THEN60ELSEIFB<C*8+8THENPLAY"E"
,"G","B":B=C*8+7:F=1ELSEIFB>144ANDA-M*4<
15ANDA-M*4>-15THENF=-1:B=144:U=A*2-M*2:P
LAY"O6S0M2500L8C","O5S0L8C","O4S0L8C"
50 PUTSPRITE1,(A,B),13:IFX-A<15ANDX-A>-1
5ANDY-B<15ANDY-B>-15THENPUTSPRITE2,0:PL
AY"L1607BEGL8O6","L16EEGL8","L16CEGL8":W
=W+10:F=-F:G=1:GOTO20ELSE20
60 H=H-(W>=H)*(W-H):PLAY"S0L16CDCBGECEC2
":LOCATE4,8:PRINT"Score:";W;" Hi-Score:"
;H:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO10

```

BY Yass.



200桁円周率  
なんて暇だったのですね

☆幽霊美術部員のYass.です。このゲームは1年ほどまえMSX2を買ったばかりのころ作ったものです。MSX・FANはレベルが高いようなので、投稿はしづっていたのですが、まあ、採用ですか？ 信じられませんが(ほんとうはほっとしています)。もつと疑ったのを作りたいと思うものの勉強をしなくてははいけないので、これが最初で最後の投稿になるかもしれません。そんなことを書いておきながら、ゲームばかりやっているのはダメ。小学生のころ円周率を覚えて、いまでも200桁くらい暗唱できるけど、いま思うとなんて暇だったのでしょうか。

## 変数の意味

### ■スプライト座標用

M……主人公のX座標⇒表示では×4して使用

A、B……ボールの座標

U、F……ボールの座標増分

X、Y……ボックスの座標

### ■その他の変数

AS……天井のキャラクタ

C……天井の高さ

D……ボックスの表示位置を左右にふりわけけるためのフラグ

G……ボックス表示判定フラグ

H……ハイスコア

I……ループ用

R……乱数初期化用

S……カーソルキー入力用

W……スコア

## プログラム解説

### 10初期設定

```

10 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,4,12
:DEFINT A-Z:VPOKE8208,53:SPRITE$(0)="<~ス
めめ<":SPRITE$(1)="<~めめめ<":SPRITE$(2)="~
ロ・ロ・ロ~":U=0:G=1:A=120:B=16:M=30:F=1:W=0
:R=RND(-TIME):X=0:Y=0:C=-1:AS="":AS=STRIN
NG$(32,"●")

```

画面モード→32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズ8×8ドット縦横2倍拡大／フアクション表示停止／表示桁数→32桁／画面の前景色→白、背景色→暗い青、周辺色→暗い緑／原則としてA～Zで始まる変数名の変数を整数型に設定／キャラクタコード&H80～&H87までのキャラクタの文字の色→明るい緑、背景色→明る

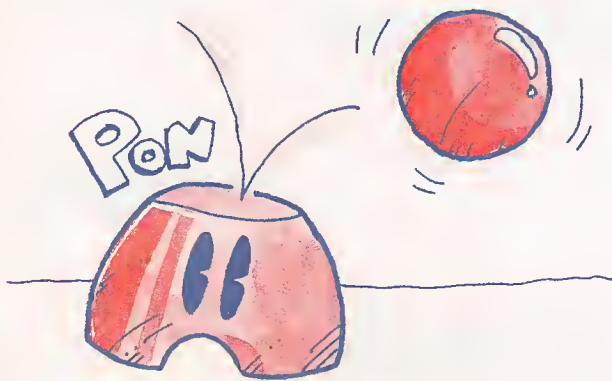
い青(キャラクタコード&H85の「●」の色を変える)／スプライト0←主人公のパターン／スプライト1←ボールのパターン／スプライト2←ボックスのパターン／ボールのX座標増分U←0／ボックス表示判定フラグG←1／ボールのX座標A←120／ボールのY座標B←16／主人公のX座標M←30／ボールのY座標増分F←1／スコアW←0／乱数初期化／ボックスのX座標X←0／ボックスのY座標Y←0／天井の高さC←1／天井のキャラクタAS←32個の「●」

### 20主人公表示

```

20 S=STICK(0):M=M+(S=7ANDM>0)-(S=3ANDM<5
8):PUTSPRITE0,(M*4,160),10:A=A+U:B=B+B*7
:F=IF A<0ORA>240THENPLAY"C","E","G":U=-U:
A=-240*(A<0)=0)

```











ホンコン

# 香港

VRAM64K

MSX2 専用

遊び方は42ページにあります

```

10 REM***** READY
20 C=RND(-TIME):DIMB(6):COLOR,0,0:SCREEN
5,2,0:SETPAGE1,1:CLS:SETPAGE0,0:CLS:FORI
=0TO15:READA$:U=VAL(MID$(A$,1,1)):V=VAL(
MID$(A$,2,1)):W=VAL(MID$(A$,3,1)):COLOR=
(I,U,V,W):NEXT
30 OPEN"GRP:"AS#1:A$="WAIT!":U=82:V=80:W
=14:GOSUB470:SETPAGE0,1
40 DATA012,020,141,262,373,020,447,000,7
00,710,720,730,740,750,760,777
50 FORI=1TO10:LINE(I+88,40)-(I+88,54),VA
L(MID$("1233443321",I,1)):NEXT
60 LINE(11,40)-(88,54),15,BF:FORI=1TO8:L
INE(I*11,40)-(I*11,54),0,BF:PSET(I*11+1,
40),0:PSET(I*11+10,40),0:PSET(I*11+1,54)
,0:NEXT
70 FORI=1TO7:READA$:FORJ=0TO13:U=VAL("&h
"+MID$(A$,J*2+1,2)):V$=RIGHT$("00000000"
+BINS(U),8):FORK=0TO7:PSET(I*11+2+K,J+40
),15-(VAL(MID$(V$,K+1,1)))*(8+(I=7)-2*(I
=6)):NEXTK,J:PSET(I*11+10,54),7+I:NEXT
80 CIRCLE(100,100),14,8:CIRCLE(100,100),
15,9:FORI=0TO3:CIRCLE(100+20*COS(I*1.57)
,100+20*SIN(I*1.57)),3,10:NEXT
90 SETPAGE0,0:FORI=0TO7:U$="":READA$:FOR
J=0TO31:U$=U$+CHR$(VAL("&h"+MID$(A$,J*2+
1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=U$:NEXT
100 FORI=0TO3:U$="":READV$:FORJ=0TO15:U$
=U$+CHR$(VAL("&h"+MID$(V$,J+1,1))):NEXT:
FORJ=I*2TOI*2+1:COLORSPRITE$(J)=U$:NEXTJ
,I
110 A$=STRING$(12," "):U=82:V=80:W=0:GOS
UB470
120 W=14:FORI=195TO3STEP-16:W=W-1:V=45+5
.5*(13-W):FORJ=1TOW:COPY(89,40)-(99,55),
1TO(V+11*J,I),0:NEXTJ,I
130 FORI=-16TO194STEP8:PUTSPRITE0,(238-I
,27),,1:PUTSPRITE1,(I,27),,2:NEXT
140 FORI=0TO1:COPY(75,75)-(125,125),1TO(
30+145*I,11),0:NEXT
150 A$="HONG":U=41:V=62:W=15:GOSUB470:A$
="KONG":U=187:GOSUB690:GOSUB470
160 U=30:FORI=0TOS:READA$:V=90+10*I:W=14
-I:GOSUB470:NEXT:G=0:A$="TAKE":U=180:V=9
0:W=4:GOSUB470:A$="OFF!":U=204:V=110:W=4
:GOSUB470:COPY(89,40)-(99,55),1TO(186,10
2),0:A$="1988":U=210:V=193:W=14:GOSUB470
:A$="TAI":V=203:GOSUB470
170 REM***** START
180 FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)+STRIG(1)):NEX
T:GOSUB660:U=30:FORI=0TO1:A$=" 00":V=1
20+10*I:W=11-I:GOSUB470:NEXT
190 F=0:H=0:X=4:Y=7:Z=0:N=91:B=1:FORI=0T
O6:B(I)=13:NEXT
200 W=14:FORI=195TO3STEP-16:W=W-1:V=45+5
.5*(13-W):FORJ=1TOW
210 C=INT(RND(1)*7):IFB(C)<1THEN210ELSEB
(C)=B(C)-1

```

BY TAI

初めまして



3度目にして長いのが載ったTAIです。今回は、多人  
数でプレイしたり、ストップウォッチ片手にやってみ  
たりしては？ と思います。わたしは最近、ピクセル3  
(T&E)にて、絵ごころに目覚めています。あと、沙羅  
曼蛇かな。最後になりましたが、松村氏、鎌田氏とその  
友人には誠に厚く御礼を申し上げます。それから秋田南高に入学され  
る方、物理部をよろしく！  
1月吉日TAI



絵ごころに  
目覚めています

```

220 COPY(12+11*C,40)-(22+11*C,55),1TO(V+
11*J,I),0:NEXTJ,I:COPY(89,40)-(99,55),1T
O(186,102),0
230 REM***** MAIN
240 D=STICK(0)+STICK(1):IFPOINT(186,103)
=1AND(STRIG(0)+STRIG(1))>0THENB=POINT(L
,M)-7:GOTO320
250 X=X+(D=3)*(X<Y)-(D=7)*(X>1)
260 IFD=5ANDY<13THENY=Y+1:X=X+Z:IFZ=0THE
NZ=1:ELSEZ=0
270 IFD<>1ORY<2THEN300
280 IF(X-Z)<1THENZ=0ELSEIF(X-Z)>Y-1THENZ
=1
290 Y=Y-1:X=X-Z:IFZ=0THENZ=1ELSEZ=0
300 L=65+5.5*(13-Y)+11*(X-1):M=17+16*(Y-
1):PUTSPRITE8,(L-4,M-14),6,7:PUTSPRITE7,
(L-4,M-14),7,6
310 IFPOINT(L,M)<>7+BORSTRIG(1)+STRIG(0)
=0THEN240
320 O=POINT(L-11,M):R=POINT(L+11,M):P=PO
INT(L-5.5,M-16):Q=POINT(L+5.5,M-16):H=2^
(1-(O<Q)-(P<Q)-(Q<>0)-(R<>0))
330 GOSUB700:PAINT(L,M),0:F=F+H*10:N=N-1
:B=B+1:IFB=8THENB=1
340 A$=RIGHT$(" "+STR$(H*10),5):U=30:V
=130:W=10:GOSUB470:V=120:W=11:A$=RIGHT$(
" "+STR$(F),5):GOSUB470:IFF>0THENG=F:A
$=RIGHT$(" "+STR$(G),5):V=100:W=13:GOS
UB470
350 IF(O=0ANDP<>0)OR(R=0ANDQ<>0)THEN430
360 COPY(1+11*B,40)-(11+11*B,55),1TO(186
,102),0
370 IFN>0THEN240
380 REM***** CLEAR
390 GOSUB660:FORI=212TO130STEP-8:PUTSPRI
TE2,(99,I),,3:PUTSPRITE3,(139,I),,4:NEXT
:A$="CONGRATULATIONS!":U=65:V=180:W=14:G
OSUB470
400 GOSUB680:IFF>0QTHENQQ=F:A$=RIGHT$("
"+STR$(QQ),5):U=30:V=140:W=10:GOSUB470
410 IFPLAY(0)THEN410ELSE180
420 REM***** GAME OVER
430 PLAY"T25504L64V13":GOSUB660:FORI=0TO
7:PLAY"CG":PUTSPRITE6,(L-15-11*(R=0ANDQ<
>0),M-15),,0:FORJ=0TO1:J=-(PLAY(0)=0):NE
XT:PUTSPRITE6,(0,220):NEXT

```



```

440 LINE(86,120)-(166,170),0,BF:FORI=212
TO130STEP=8:PUTSPRITE4,(99,1),5:PUTSPRI
TE5,(139,1),4:NEXT:A$="GAME OVER":U=88
:V=160:W=14:GOSUB470
450 GOSUB690:IFPLAY(0)THEN450ELSE180
460 REM***** PRINT
470 PSET(U,V),0:COLORW:PRINT#1,A$:COLOR1
5:RETURN
480 REM***** DATA
490 DATA100F780EB94F794B3C1C2A491808
500 DATA00201E701E75E9BD91BD91970200
510 DATA0000021FE424263FE5A5A99F6200
520 DATA00000828292BEE2C2868A9292700
530 DATA0000000000000000000000000000
540 DATA0030946AC483686E546E24AA4100
550 DATA001008080EB9494B3C0808080808
560 DATA1F001F1F001F1FFF7F3F1F0E040000
0000000000000000E0C0800000000000
570 DATA000001071901077B0509106704030203
40E080008C9EF0C0701CE71070A020C0
580 DATA0000010341300721C30214282141C000
00103CD024BEF09834DA1BF48486FC00
590 DATA003060C3404071C6E0E1514244C0400
0000000000009CE242447CC400000000
600 DATA0000010E000001000000000402030101
0040E030608000808080808080800000

```

```

610 DATA000808522419122F79082A2949180800
00005068885020508C26100020180000
620 DATA00010100000007F80807E010101000000
C02020908847810101010101827C00
630 DATA00010100000007FFFFF7F010101000000
C0E0E0F0F87FFFFFFFFFFF7C00
640 DATAEEEEDDDDCCBBBAA,EEEEEEEEDDDDCCB
B,4444444433332211,AABBBCCDDDEE
650 DATA" TOP"," 00","SCORE"," 00",
" 00"," 00"
660 FORI=2TO8:PUTSPRITEI,(0,220):NEXT:RE
TURN
670 REM***** MUSIC,SOUND
680 FORI=0TO1:PLAY"T127V1504L4CL6GL16FL8
EL24FGFL8EDCDEL16DCL8D03BL4GO4L4CL6GL16F
L8EL24FGFL8EDCDEL16DCL8D03B04L4C","T127V
1506L4CL6GL16FL8EL24FGFL8EDCDEL16DCL8D05
BL4GO6L4CL6GL16FL8EL24FGFL8EDCDEL16DCL8D
05B06L4C":NEXT:RETURN
690 FORI=0TO13:SOUNDI,VAL("&H"+MID$("AA0
FBE0FC80F0038101010FAFA09",I*2+1,2)):NEX
T:RETURN
700 FORI=0TO13:SOUNDI,VAL("&H"+MID$("000
000F000F0038101010FA0809",I*2+1,2)):NEX
T:SOUND7,56:RETURN
710 REM***** THANK YOU AND GOOD BYE!

```

## 「香港」が親切になる改造法

魅惑の香港に、1手 (330行は打ち直し)。F1キーを押  
バックの機能を追加し たびに1手まえの状態にもど  
てみました。下のリストをもと るようになります。これで美しいク  
プログラムに加えてください リアトップ記録を達成しましょう。

```

5 ONKEYGOSUB1000:LL=1:DIML1(90):DIML2(90
):DIML3(90):DIML4(90)
245 IFLL=0ANDN<91THENKEY(1)ONELSEKEY(1)O
FF
330 GOSUB700:PAINT(L,M),0:N=N-1:L4(ABS(N
-90))=H*10:F=F+H*10
335 LL=0:L1(ABS(N-90))=L-9:L2(ABS(N-90))
=M-14:L3(ABS(N-90))=B:B=B+1:IFB=8THENB=1
405 LL=1
445 LL=1
1000 KEY(1)OFF:IFG=<FTHENG=G-L4(ABS(N-90
))
1001 F=F-L4(ABS(N-90))
1003 A$=RIGHT$(" "+STR$(L4(ABS(N-90)))
,5):U=30:V=130:W=10:GOSUB470:V=120:W=11:
A$=RIGHT$(" "+STR$(F),5):GOSUB470:A$=R
IGHT$(" "+STR$(G),5):V=100:W=13:GOSUB4
70
1010 COPY(1+11*L3(ABS(N-90)),40)-(11+11*
L3(ABS(N-90)),55),1TO(L1(ABS(N-90)),L2(A
BS(N-90))),0:COPY(1+11*L3(ABS(N-90)),40)
-(11+11*L3(ABS(N-90)),55),1TO(186,102),0
:N=N+1:B=B-1:IFB=0THENB=7
1020 IFN=91THENNLL=1:COPY(89,40)-(99,55)
,1TO(186,102),0:LL=1:RETURN
1030 LL=0:RETURN

```

### 改造リストのプログラム確認用データ

5>242	245>86	330>133	335>201
405>253	445>253	1000>180	1001>245
1003>245	1010>132	1020>116	1030>74

## 変数の意味

### ■スプライト座標用

L、M……アイコン(指の形をし  
たスプライト)の座標→それぞ  
れ4、-14として使用  
U、V……キャラクタや文字を  
表示するときの座標

### ■その他の変数

A\$, V\$……キャラクタ、文  
字データの読みこみ、表示用  
B(C)……パイの表示  
D……キー入力処理用  
F……スコア

G……ハイスコア

H……取ったパイのスコア

I、J、K……ループ用

N……残りのパイの数

O、P、Q、R……パイの左、

左上、右上、右のパイの有無

W……カラーデータ

X、Y、Z……アイコン移動用

## プログラム解説

10 REM文

20~30 初期設定

40 カラーパレットデータ

50~160 画面作成

50 アクティブページに、

### ●プログラム確認用データ

(使い方は47ページに  
あります)

10>206	20>126	30>111	40>174
50>74	60>150	70>165	80>252
90>111	100>242	110>155	120>38
130>176	140>110	150>146	160>206
170>197	180>96	190>73	200>47
210>153	220>3	230>142	240>162
250>181	260>174	270>119	280>45
290>37	300>211	310>32	320>82
330>80	340>201	350>27	360>6
370>30	380>220	390>59	400>113
410>52	420>165	430>142	440>59
450>101	460>212	470>225	480>149
490>133	500>243	510>240	520>254
530>132	540>141	550>136	560>136
570>137	580>251	590>254	600>128
610>244	620>136	630>248	640>237
650>171	660>62	670>171	680>38
690>160	700>88	710>169	



当選者  
発表

●1月号モニタープレゼント当選者①「FS-FDIA」=〈秋田県〉伊藤基生〈京都府〉松田智〈長崎県〉永田憲司「リンクスモデム」=〈北海道〉谷地秀信〈富山県〉大川秀樹〈福島県〉石井栄一〈茨城県〉渡辺健一〈埼玉県〉島田貴志〈神奈川県〉大坪朗生〈静岡県〉岸沢正幸〈愛知県〉山本英治〈大阪府〉金田輝哉〈京都府〉皆川真幸「ホールインワン・スペシャル」=〈埼玉県〉岩下亨〈千葉県〉伊藤忠孝〈愛知県〉山川賢志〈大阪府〉不破直彦



パイの裏側部分を描く  
60 パイの輪郭を描く  
70 パイに文字を描く  
80 「香港」の文字のまわりの飾りを描く  
90 アクティブページをもどす/スプライト定義  
100 スプライトをグラデーションさせる  
110 「WAIT/」の文字を消す  
120 パイを、裏側を向けて並べる  
130 「香港」の文字を左右から動かして表示(スプライト)  
140 アクティブページから「香港」の文字のまわりの飾りを転送してくる

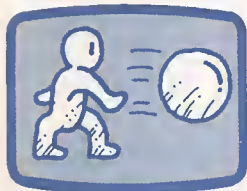
150~160 スコアなどの文字表示  
170 REM文  
180 スペースキーが押されたかどうかの判定  
190 変数の初期化  
200~220 パイの表示  
230 REM文  
240 いちばん始めのパイを取ろうとしているかを判定して、もしそうならば行320へ  
250~310 アイコン(指の形をしたスプライト)の移動先判定、およびその移動処理/行240へもどる  
320 取るパイの上下左右の状態(カラーコード)を調べ、それぞれ変数に格納する  
330~340 効果音発生サブルーチン

チン呼び出し/パイを消す  
350 ミスの判定  
360 次を取るパイを表示する  
370 行240へもどる  
380 REM文  
390~410 ゲームクリア処理  
420 REM文  
430~450 ゲームオーバー処理  
460 REM文  
470 文字およびキャラクタ表示サブルーチン  
480 REM文  
490~550 パイのデータ(行70で読みこみ)  
560~640 スプライトデータ(行90で読みこみ)  
650 文字(スコア等)のデータ(行160で読みこみ)  
660 スプライトを消すサブルーチン



●ホンコンにおもしろい

一チン  
670 REM文  
680 ゲームクリアのときの音楽を鳴らすサブルーチン  
690 ゲームスタートのときの効果音発生サブルーチン  
700 パイを取ったときの効果音発生サブルーチン  
710 REM文



# おとしっこ

RAM32K

MSX MSX2

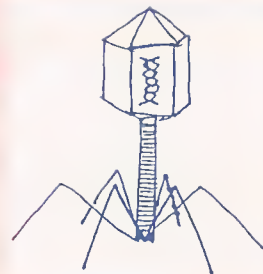
遊び方は43ページにあります

```
10 CLEAR200,&HC000:DEFINT A-Z:DIM C(7)
20 SCREEN1,2:WIDTH31:KEYOFF
30 DEFUSR=&HC490:DEFUSR1=&HC000
40 DEFUSR2=&H156
50 :
60 LOCATE8,7:PRINT"Please wait."
70 FOR I=0 TO 207:READ A$:C=0
80 FOR J=0 TO 7
90 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*3+1,2))
100 C=C XOR A:C(J)=C(J) XOR A
110 POKE&HC000+I*8+J,A
120 NEXT J
130 IF C<>VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)) THEN BEEP:
PRINT"Data error in":420+I*10:END
140 NEXT I
150 FOR I=0 TO 7:READ C:IF C<>C(I) THEN BEEP:P
RINT"Data error !!":END ELSE NEXT I
160 :
170 FOR I=728 TO 735:VPOKE I,255:NEXT I
180 A=USR(0):BEEP
190 :
200 A=USR2(0):LOCATE4,7:PRINT"Hit Return
key to start."
210 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 210
220 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE0,23
230 PRINT"[[ [[ [[ [[ [[ [[ [[ [[
240 PRINT"
250 PRINT"
260 PRINT" [[ [[ [[ [[ [[ [[ [[
270 PRINT"
```

BY Fue

## 過激な攻撃

初採用だ。うれしいな。このゲームのなかで、プレイヤーは相手の陣に飛び移ることができま  
すが、これはバグではありません。これのおかげで、スタート直後に相手の陣に乗りこみ、破壊しまくるという過激な攻撃が展開できるのでから。



```
280 PRINT"
290 PRINT"
300 PRINT"[[ [[ [[ [[ [[ [[ [[
310 PRINT"
320 PRINT" [[ [[ [[ [[ [[ [[
330 PRINT"
340 PRINT"[[ [[ [[ [[ [[ [[ [[ [[ [[ [[ [[
350 LOCATE12,0:PRINT"おとしっこ"
360 A=USR1(0):LOCATE7,4
370 A=PEEK(&HC42D):B=PEEK(&HC442)
380 IFA>B THEN PRINT"WON BY PLAYER 2!"
390 IFA<B THEN PRINT"WON BY PLAYER 1!"
400 IFA=B THEN LOCATE12:PRINT"DRAW!!"
410 SOUND7,&HBF:GOTO170
420 :
```

## リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは、マシン語を使用しています。打ちこんだら必ずまずセーブするようにしてください。また、RUNするとマシン語プロ

グラムの部分を自動的にチェックしてくれ、万が一打ちこみミスがあると、「Data error ……」と表示して止まるので、「in……」と行番号

の表示のある場合はその行番号のデータを、ない場合は、行430~2500のデータをもう一度確認してください。



当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者②。「ジーガス」=〈群馬県〉池田浩美〈神奈川県〉水本竜一〈岐阜県〉桂川誠〈京都府〉奥岸明彦〈鹿児島県〉森下英樹「三  
国誌」=〈富山県〉酒井正夫〈埼玉県〉山崎伸一〈東京都〉川端伸弘〈長野県〉高橋世紀〈大阪府〉河野行雄「Music from YS」=〈新潟県〉鶴持穂〈神奈川県〉安江園子  
〈大阪府〉屋一雄〈福岡県〉矢野修一〈長崎県〉宋永幸裕



430 DATA 06 0D 21 81 C4 AF 5E CD 53  
 440 DATA 93 00 23 3C 10 F8 01 2A 4F  
 450 DATA 00 11 2D C4 21 57 C4 ED A7  
 460 DATA 80 DD 21 2D C4 CD D9 C3 72  
 470 DATA 06 02 C5 DD 7E 08 B7 28 F5  
 480 DATA 29 DD 34 08 3C FE 28 30 12  
 490 DATA 0D DD 35 00 C2 1F C1 DD 24  
 500 DATA 36 08 28 C3 1F C1 FE 56 A3  
 510 DATA C2 1F C1 DD 36 08 00 DD 22  
 520 DATA 7E 0B FE 01 D2 1F C1 C3 45  
 530 DATA 4A C2 3E 07 DD A6 00 FE 34  
 540 DATA 07 2D 22 DD 46 00 DD 4E 0D  
 550 DATA 01 C0 F2 C3 3E 07 DD A6 BF  
 560 DATA 01 FE 04 38 01 23 CD 4A 66  
 570 DATA 00 FE 20 20 31 23 CD 4A 6B  
 580 DATA 00 FE 20 20 29 DD 35 11 2E  
 590 DATA 20 13 DD 36 11 02 DD 36 20  
 600 DATA 09 05 DD 7E 00 FE AD D2 2E  
 610 DATA A4 C0 DD 34 00 DD 7E 0B 25  
 620 DATA FE 07 D2 1F C1 DD 36 0B 15  
 630 DATA 00 C3 4A C2 C1 C9 DD 7E E0  
 620 DATA FE 07 D2 1F C1 DD 36 0B 15  
 630 DATA 00 C3 4A C2 C1 C9 DD 7E E0  
 640 DATA 09 B7 20 18 DD 36 0E 00 63  
 650 DATA DD 7E 12 DD B6 13 CA F6 F5  
 660 DATA C0 DD 7E 0B FE 07 D2 1F 5C  
 670 DATA C1 C3 E6 C2 DD 36 0E 01 C2  
 680 DATA DD 35 0C 20 C8 DD 36 0C EB  
 690 DATA 0A DD 7E 09 FE 05 28 0C 7F  
 700 DATA FE 04 28 12 FE 03 28 12 07  
 710 DATA FE 02 28 0A 3E 28 DD 77 62  
 720 DATA 02 DD 35 09 18 A7 3E 30 52  
 730 DATA 18 F4 3E 34 18 F0 DD 7E AD  
 740 DATA 0B FE 07 30 03 B7 20 1F 49  
 750 DATA C1 C5 3E 02 90 CD D5 00 B0  
 760 DATA FE 01 28 08 FE 08 28 04 05  
 770 DATA FE 02 20 0B DD 36 08 01 35  
 780 DATA DD 36 02 2C C3 4A C2 DD 53  
 790 DATA 7E 0B FE 08 CA C3 C1 FE B5  
 800 DATA 07 28 60 FE 06 28 41 B7 69  
 810 DATA 28 20 DD 35 0D C2 E6 C2 0B  
 820 DATA DD 36 0D 0F DD 7E 0B 3D 7C  
 830 DATA 07 07 C1 C5 05 20 02 C6 E5  
 840 DATA 14 DD 77 02 DD 34 0B C3 9D  
 850 DATA CA C2 DD 7E 14 B7 28 06 26  
 860 DATA DD 35 14 C3 4A C2 C1 C5 B3  
 870 DATA 3E 02 90 CD D8 00 CA 4A 39  
 880 DATA C2 DD 36 0B 01 C3 E6 C2 C4  
 890 DATA DD 34 0B DD 7E 00 DD 77 EB  
 900 DATA 04 C1 C5 05 DD 7E 01 28 8F  
 910 DATA 02 C6 20 D6 10 DD 77 05 8D  
 920 DATA C3 E6 C2 C1 C5 3E 02 90 4F  
 930 DATA CD D8 00 B7 20 06 DD 34 6D  
 940 DATA 0B C3 4A C2 C1 C5 05 28 69  
 950 DATA 11 DD 34 05 DD 7E 05 FE A5  
 960 DATA EE C2 4A C2 DD 34 0B C3 85  
 970 DATA 4A C2 DD 35 05 DD 7E 05 C3  
 980 DATA FE 0A C2 4A C2 DD 34 0B 5C  
 990 DATA C3 4A C2 DD 34 04 DD 7E 05  
 1000 DATA 04 FE AF 30 65 DD 46 04 9F  
 1010 DATA DD 4E 05 CD F2 C3 DD 7E C9  
 1020 DATA 06 FE 38 20 0E 06 01 DD 34  
 1030 DATA 7E 05 E6 07 FE 05 38 35 6C  
 1040 DATA 23 18 32 FE 3C 20 0F DD 39  
 1050 DATA 7E 05 E6 07 06 03 FE 07 66  
 1060 DATA 28 23 06 02 18 1F FE 40 B6  
 1070 DATA 20 0F DD 7E 05 E6 07 06 6E  
 1080 DATA 03 FE 03 30 10 06 02 18 C2

1090 DATA 0C 06 03 DD 7E 05 E6 07 4E  
 1100 DATA B7 20 02 06 02 0E 00 CD 52  
 1110 DATA 4A 00 FE 20 C4 14 C4 23 A3  
 1120 DATA 10 F5 0D 20 1D DD 35 10 2D  
 1130 DATA 20 18 DD 36 0B 00 DD 36 33  
 1140 DATA 04 D1 DD 36 0F 96 DD 36 4C  
 1150 DATA 06 38 DD 36 10 01 DD 36 2F  
 1160 DATA 14 50 DD 7E 12 DD B6 13 8D  
 1170 DATA C2 E6 C2 DD 7E 0E B7 20 DC  
 1180 DATA 71 DD 35 0A 20 6C DD 36 34  
 1190 DATA 0A 03 C1 C5 3E 02 90 CD 6C  
 1200 DATA 05 00 FE 02 38 5C FE 05 B6  
 1210 DATA 38 10 FE 06 38 54 DD 7E 1F  
 1220 DATA 01 FE 09 38 4D DD 35 01 6A  
 1230 DATA 18 0A DD 7E 01 FE E8 30 96  
 1240 DATA 41 DD 34 01 DD 7E 08 B7 B5  
 1250 DATA 20 38 DD 7E 09 FE 05 28 61  
 1260 DATA 31 C1 C5 05 DD 7E 01 E6 74  
 1270 DATA 07 FE 04 30 11 78 07 1E BD  
 1280 DATA FF CD 93 00 3C 1E 00 CD 4E  
 1290 DATA 93 00 3E 2C 18 0F 78 07 E9  
 1300 DATA 1E 9B CD 93 00 3C 1E 00 F9  
 1310 DATA CD 93 00 3E 28 DD 77 02 E0  
 1320 DATA 18 00 DD 35 0F 20 17 DD 15  
 1330 DATA 36 0F 00 DD 7E 06 FE 38 5A  
 1340 DATA 28 07 FE 44 28 08 DD 34 5C  
 1350 DATA 10 C6 04 DD 77 06 DD 7E DD  
 1360 DATA 0B FE 07 28 3F DD 7E 08 4E  
 1370 DATA B7 20 0C DD 7E 09 FE 05 CA  
 1380 DATA 28 05 CD 1B C3 18 4A C1 AB  
 1390 DATA C5 78 3D 07 DD 5E 00 16 12  
 1400 DATA 00 CB 23 CB 12 CB 23 CB 12  
 1410 DATA 12 CD 93 00 5A 3C CD 93 74  
 1420 DATA 00 18 2E D1 C1 C5 D5 78 4E  
 1430 DATA 3D 07 1E 00 CD 93 00 3C 46  
 1440 DATA CD 93 00 C9 CD 1B C3 16 94  
 1450 DATA 00 DD 5E 05 05 28 04 3E 91  
 1460 DATA FF 93 5F CB 23 CB 12 78 7A  
 1470 DATA 07 CD 93 00 3C 5A CD 93 61  
 1480 DATA 00 DD 7E 12 DD B6 13 28 E1  
 1490 DATA 0F DD 6E 12 DD 66 13 28 2D  
 1500 DATA DD 75 12 DD 74 13 18 04 1C  
 1510 DATA DD 36 03 0F C1 05 28 07 0C  
 1520 DATA DD 21 42 C4 C3 22 C0 FD A6  
 1530 DATA 21 2D C4 DD 46 04 FD 7E D4  
 1540 DATA 00 CD 23 C4 30 1F DD 46 9E  
 1550 DATA 05 FD 7E 01 CD 23 C4 30 9D  
 1560 DATA 14 FD 7E 12 FD B6 13 20 FD  
 1570 DATA 0C FD 36 12 FF FD 36 13 F2  
 1580 DATA 01 FD 36 03 07 DD 46 00 55  
 1590 DATA FD 7E 04 CD 23 C4 30 1F 82  
 1600 DATA DD 46 01 FD 7E 05 CD 23 F2  
 1610 DATA C4 30 14 DD 7E 12 DD B6 3A  
 1620 DATA 13 20 0C DD 36 12 FF DD E4  
 1630 DATA 36 13 01 DD 36 03 07 3E F5  
 1640 DATA 03 06 00 10 FE 3D 20 F9 0F  
 1650 DATA CD B7 00 D2 19 C0 C3 6F DD  
 1660 DATA 00 01 08 00 21 2D C4 11 D0  
 1670 DATA 00 1B CD 5C 00 01 08 00 83  
 1680 DATA 11 08 1B 21 42 C4 CD 5C 34  
 1690 DATA 00 C9 F5 C5 21 00 18 78 B8  
 1700 DATA C6 11 E6 F8 06 00 CB 27 23  
 1710 DATA CB 10 CB 27 CB 10 4F 09 AA  
 1720 DATA C1 CB 39 CB 39 CB 39 06 35  
 1730 DATA 00 09 F1 C9 3E 20 CD 4D AF  
 1740 DATA 00 3E 0D 1E 00 CD 93 00 73  
 1750 DATA 0E 01 C9 B8 30 03 4F 78 7A  
 1760 DATA 41 90 FE 0C C9 00 00 00 EA



当選者  
発表

●1月号モニタープレゼント当選者◎ 「サウンドオブ・グラディウス&沙羅曼蛇」=〈青森県〉菅原弘〈大阪府〉岩崎堅一郎〈岡山県〉林義則 「は〜りいふお  
 くす」雪の魔王編=〈静岡県〉奥山昌代 「棋聖」=〈新潟県〉小野公夫〈千葉県〉新村孝彦〈愛媛県〉堀口真二〈京都府〉福井聡〈広島県〉松永康司 「ガルフオース」=  
 〈茨城県〉阿部浩〈東京都〉大谷達夫〈鳥取県〉牧野哲也〈広島県〉能島健〈福岡県〉中谷清輝



```

1770 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1780 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1790 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1800 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1810 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1820 DATA 09 28 0F D1 00 38 0F 00 C8
1830 DATA 00 03 00 14 14 00 96 01 94
1840 DATA 02 00 00 00 00 00 E7 28 0F C2
1850 DATA D1 00 38 0F 00 00 03 00 E5
1860 DATA 14 14 00 96 01 02 00 00 95
1870 DATA 00 00 00 00 00 00 00 1F 1F
1880 DATA 9C 0D 0D 10 00 2D 00 00 A1
1890 DATA 01 A0 00 11 00 38 21 0B 72
1900 DATA C4 CD 5C 00 DD 21 EB C4 86
1910 DATA 21 A0 38 06 05 C5 1E 02 63
1920 DATA 0E 10 AF 06 08 DD 56 00 34
1930 DATA CB 22 1F 10 FB CD 4D 00 9D
1940 DATA DD 23 23 0D 20 EC 01 E0 FD
1950 DATA FF DD 09 1D 20 E2 01 40 B5
1960 DATA 00 DD 09 C1 10 D7 01 00 D3
1970 DATA 01 11 40 39 21 7B C5 CD 3B
1980 DATA 5C 00 C9 00 02 07 07 03 94
1990 DATA 1E 37 63 43 06 0D 0B 09 00
2000 DATA 08 0D 1C 00 00 00 00 00 19
2010 DATA 30 E0 00 80 80 80 00 80 D0
2020 DATA C0 C0 00 00 02 07 63 61
2030 DATA 32 1F 07 03 07 04 0C 08 2E
2040 DATA 08 0C 1C 00 00 00 00 00 18
2050 DATA 60 E0 00 00 80 C0 40 40 C0
2060 DATA 40 60 00 00 01 03 33 19 08
2070 DATA 0D 07 01 01 01 03 06 04 0A
2080 DATA 0C 0C 1C 00 00 80 80 80 9C
2090 DATA 00 E0 B0 80 80 E0 70 18 D8
2100 DATA 08 08 0C 00 02 03 01 00 0C
2110 DATA 00 00 00 00 00 01 01 03 03
2120 DATA 0E 04 00 00 40 60 A0 E0 6A
2130 DATA 60 C0 C0 D0 C0 A0 30 18 F8
2140 DATA 08 08 0C 00 00 00 00 00 0C

```

```

2150 DATA 00 00 06 02 00 01 01 03 07
2160 DATA 02 03 00 00 00 08 0C 0C 09
2170 DATA 30 50 70 58 4A C4 90 08 5E
2180 DATA 08 08 0C 00 01 03 23 63 4E
2190 DATA 31 1F 03 03 06 0C 18 10 2C
2200 DATA 10 18 38 00 00 80 88 8C B4
2210 DATA 18 F0 80 80 C0 60 30 10 68
2220 DATA 10 30 38 00 00 01 03 23 5A
2230 DATA 31 1F 03 03 06 04 04 0C 24
2240 DATA 08 0C 1C 00 00 80 88 8C 9C
2250 DATA 18 F0 80 80 C0 40 40 60 48
2260 DATA 20 60 70 00 00 01 03 23 11
2270 DATA 63 31 1F 03 03 0E 1C 10 4F
2280 DATA 10 18 38 00 00 00 80 88 38
2290 DATA 8C 18 F0 80 80 E0 70 10 E4
2300 DATA 10 30 38 00 00 00 01 03 1A
2310 DATA 23 63 31 1F 03 03 1E 1C 6C
2320 DATA 10 18 38 00 00 00 00 80 B0
2330 DATA 88 8C 18 F0 80 80 F0 70 6C
2340 DATA 10 30 38 00 00 00 00 00 18
2350 DATA 00 00 00 3C 7A FD FF FF BB
2360 DATA FF 7E 3C 00 00 00 00 00 BD
2370 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
2380 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
2390 DATA 00 1E 7E 7C FE FF FF FF 1C
2400 DATA 7F 7F 1F 00 00 00 00 00 1E
2410 DATA 00 00 80 80 C0 C0 C0 C0 00
2420 DATA 80 80 00 00 00 00 0F 3F 30
2430 DATA 7F 7F FF FF FF FF FF 7F 80
2440 DATA 7F 3F 0F 00 00 00 80 E0 2F
2450 DATA 70 B0 D8 F8 F8 F8 F8 C0 C8
2460 DATA F0 E0 80 03 0F 3F 3F 7F E3
2470 DATA 7F FF FF FF FF 7F 7F 3F 40
2480 DATA 3F 0F 03 C0 FF FC EC F6 E5
2490 DATA FA FB FF FF FF FE FE FC 02
2500 DATA FC F0 C0 00 00 00 00 00 CC
2510 DATA 59,140,73,133,163,254,206,186

```

## プログラム確認用データ (使い方は47ページに あります)

10>44	20>127	30>188	40>237	1290>162	1300>221	1310>162	1320>221
50>58	60>117	70>115	80>247	1330>223	1340>217	1350>160	1360>166
90>30	100>58	110>208	120>131	1370>223	1380>162	1390>217	1400>164
130>140	140>131	150>151	160>58	1410>160	1420>164	1430>223	1440>221
170>42	180>153	190>58	200>69	1450>164	1460>166	1470>160	1480>221
210>21	220>200	230>179	240>179	1490>166	1500>219	1510>221	1520>160
250>147	260>179	270>145	280>179	1530>160	1540>223	1550>223	1560>166
290>145	300>179	310>145	320>179	1570>162	1580>164	1590>223	1600>160
330>145	340>179	350>181	360>178	1610>162	1620>160	1630>166	1640>223
370>86	380>96	390>125	400>205	1650>219	1660>219	1670>164	1680>219
410>84	420>58	430>221	440>160	1690>164	1700>223	1710>219	1720>221
450>164	460>219	470>160	480>217	1730>164	1740>219	1750>219	1760>166
490>164	500>164	510>221	520>164	1770>164	1780>164	1790>164	1800>164
530>162	540>166	550>164	560>219	1810>164	1820>162	1830>164	1840>217
570>162	580>221	590>164	600>221	1850>223	1860>164	1870>164	1880>217
610>162	620>166	630>223	640>166	1890>223	1900>223	1910>219	1920>221
650>162	660>164	670>164	680>217	1930>221	1940>162	1950>223	1960>219
690>160	700>164	710>166	720>164	1970>221	1980>164	1990>223	2000>162
730>166	740>223	750>217	760>164	2010>166	2020>164	2030>217	2040>164
770>223	780>160	790>219	800>223	2050>223	2060>164	2070>166	2080>164
810>223	820>160	830>160	840>219	2090>164	2100>164	2110>164	2120>164
850>221	860>166	870>223	880>166	2130>160	2140>164	2150>164	2160>164
890>164	900>166	910>219	920>221	2170>219	2180>160	2190>221	2200>162
930>219	940>166	950>166	960>217	2210>162	2220>223	2230>162	2240>164
970>164	980>160	990>164	1000>221	2250>162	2260>164	2270>160	2280>164
1010>219	1020>221	1030>217	1040>160	2290>162	2300>223	2310>166	2320>221
1050>166	1060>166	1070>166	1080>217	2330>164	2340>164	2350>160	2360>160
1090>160	1100>160	1110>166	1120>164	2370>164	2380>164	2390>164	2400>164
1130>221	1140>219	1150>221	1160>223	2410>164	2420>164	2430>221	2440>223
1170>160	1180>160	1190>221	1200>219	2450>162	2460>221	2470>164	2480>162
1210>164	1220>164	1230>221	1240>223	2490>160	2500>164	2510>136	
1250>221	1260>164	1270>221	1280>219				

## 変数の意味

### ■スプライト用変数

A.....プレイヤー1のY座標  
(そのほかにもいろいろな分野  
で使われる)

B.....プレイヤー2のY座標

### ■その他の変数

A\$.....マシン語データ読みこ  
み用

C、C(n).....マシン語データ  
のチェックサム用

I、J.....ループ用

## プログラム解説

10~40 初期設定

50 空行

60 メッセージ表示

70~150 マシン語書きこみ

160 空行

170 「」に「■」のパターンを定





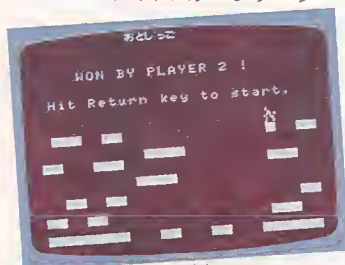
義する

- 180 スプライト定義(USR)
- 190 空行
- 200 キーボードバッファをクリア(USR2)してメッセージ表示
- 210 リターンキー入力待ち
- 220 画面、スプライトの消去
- 230~340 ゲーム画面作成
- 350 タイトル表示
- 360 ゲームを行う(プレイ中はずっとマシン語プログラム)
- 370~400 ゲームオーバー時のメッセージ表示
- 410 音を消して行200へ飛び
- 420 空行
- 430~2500 マシン語データ(行70で読みこみ)
- 2510 チェックサムデータ(行150で読みこみ)

## ■マシン語プログラム

### ●USR.....スプライト定義

&HC490~&HC4DA  
&HC4DB~&HC67Bに  
あるスプライトパターンデータ



とにかくエキサイト

をVRAMに転送する。おもしろいのは、&HC49C~&HC4CDのパターンを左右逆転する部分。ボールを投げるときのプレイヤー2のパターンをプレイヤー1のパターンから作っている

### ●USR1.....ゲームの進行

&HC000~&HC018  
初期設定(PSGの設定とプレイヤーのワークの初期化)  
&HC019~&HC3D8  
メインループ(ワークエリアのアドレスを変えて、2人のプレイヤーを1つのプログラムで制御している)

&HC3D9~&HC3F1  
スプライト表示

&HC3F2~&HC413  
プレイヤーの足元のアドレスを計算する

&HC414~&HC422  
ブロックを壊して効果音発生

### ●USR2.....キーボードバッファクリア

&H156  
キーボードバッファをクリアして先行入力をなくす(MSX本体のROMにあるプログラム)

## ■ワークエリア

&HC42D~&HC441  
プレイヤー1のワークエリア

&HC442~&HC457  
プレイヤー2のワークエリア

# キーボードだけで遊べる改造法

ジョイスティックを  
持っていない人は下のプ  
ログラムを追加してください。こ  
れでジョイスティックの上下左右  
のかわりに、それぞれWキー、X  
キー、Aキー、Dキーで、トリガ  
ーのかわりにSHIFTキーで操作  
できるようになります。

```
165 GOSUB 2520
2520 RESTORE 2550:FORI=0TO12:S=0:FORJ=0TO
7:READD$:D=VAL("&H"+D$):S=SXORD:POKE &HC
700+I*8+J,D:NEXT:READD$:IFS<>DTHENPRINT"D
ata error in";2550+I*10:STOPELSENEXT
2530 FORI=0TO3:READD$:D=&HC000+VAL("&H"+
D$):POKE D,(I>1)*68:POKE D+1,&HC7:NEXT
2540 RETURN
2550 DATA B7,28,04,AF,C3,D5,00,C5,231
2560 DATA 06,00,3E,05,CD,41,01,E6,86
2570 DATA 10,D6,01,CB,10,3E,03,CD,236
2580 DATA 41,01,E6,02,D6,01,CB,10,168
2590 DATA 3E,05,CD,41,01,E6,20,D6,166
2600 DATA 01,CB,10,3E,02,CD,41,01,107
2610 DATA E6,40,D6,01,CB,10,78,E5,55
2620 DATA 21,58,C7,85,6F,8C,95,67,42
2630 DATA 7E,E1,C1,C9,B7,28,04,AF,163
2640 DATA C3,D8,00,3E,06,CD,41,01,174
2650 DATA E6,01,D6,01,3E,00,9F,C9,88
2660 DATA 00,07,05,06,03,00,04,00,3
2670 DATA 01,08,00,00,02,00,00,00,11
2680 DATA 106,268,164,191
```

## 改造リストのプログラム確認用データ

165>114	2520>82	2530>115	2540>142
2550>159	2560>175	2570>147	2580>157
2590>230	2600>228	2610>223	2620>211
2630>226	2640>233	2650>214	2660>148
2670>175	2680>137		

※ワークエリアの内容はプレイ  
ヤー1、プレイヤー2とも同じ  
になっている。それぞれのワー  
クエリアの先頭から順に、プレ  
イヤー(1または2)のY座標、

プレイヤーのX座標、プレイ  
ヤーのスプライトパターン番号、  
プレイヤーのカラーコード……  
というふうにならぶ構成になっ  
ている。

レーザー

パズル

# LASER PUZZLE

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

BY 浜田伸一郎

## レーザー表示処理に自信



このゲームはけっこう自信があります。レ  
ーザーの表示の処理なんかうまくやっ  
たと思います。絶対に採用されると思っ  
た。だけど、時がたつにつれ、自信は次第  
にうすれていき……。ほんとうはボツた  
なあと感じてたんです。ところで2回  
目のこのプログラムはまたTAO製パズ  
ルの移植です。だからって別に移植が  
好きなわけではありません。ずっとま  
えからこのゲームは移植したかった  
んです。今度はオリジナルを作りたい  
と思います。

次ページへ続く



当選者  
発表

●1月号モニタープレゼント当選者◎「サバイバルツール」=〈群馬県〉正田和義〈長野県〉林史彦〈山梨県〉有泉知恵子〈大阪府〉野村俊二〈兵庫県〉橋本和己  
「グラディウス2のテレカ」=〈宮崎県〉加藤寛明「ノートとステッカー」=〈北海道〉新田紳治〈岩手県〉上村裕史〈石川県〉山田純次〈長野県〉福田剛幸〈福岡県〉  
上原正造



```

60 SOUND6,0: SOUND7,20: PLAY"V1502B16V15S0
M10000B2":FORQ=8TO23:LOCATEQ,16:PRINT"O"
:LOCATEQ,17:PRINT"●":NEXT:SC=0:R=1:UP=3
70 P$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):LA$(0)=
"いゑ"+P$+"いゑ":LA$(1)="OO"+P$+"●●":LA$(2)=
LA$(3):LA$(3)=LA$(1):X2(0)=0:X2(1)=1:X2(
2)=0:X2(3)=-1:Y2(0)=-1:Y2(1)=0:Y2(2)=1:Y
2(3)=0:LC$="とに"+P$+"なぬ"
80 FORQ=8TO23:LOCATEQ,16:PRINT" ":LOCATE
Q,17:PRINT" ":NEXT
90 FORQ=0TO1:Q=Q+PLAY(0):NEXT:SOUND6,13:
SOUND7,28:LOCATE24,16:PRINT"コイ":LOCATE24
,17:PRINT"アウ":MU$="V15S9M2561C16S9M12561
C":PLAY"",MU$:FORQ=0TO100:NEXT:LOCATE
24,16:PRINT"エカ":LOCATE24,17:PRINT"キ"
100 '◆◆◆◆◆ READY FOR ROUND START ◆◆◆◆◆
110 TI=2000:HH=1:B0=0:FORQ=0TO1000:NEXT:
FORQ=0TO22:LOCATE0,Q:PRINTSTRING$(32,"ク"
);:NEXT:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(31,"ケ"
);:VPOKE6911,185:VPOKE15615,185:VPOKE16383
,185:LOCATE24,21:PRINT"LASER":LOCATE25,2
2:PRINT"PUZZLE"
120 FORQ=1TO10:MA$(Q)=MID$("   エカ♠   ム   う
つ   ゅ   せ   な   つ",Q*2-1,2)+P$+MID$("   おき♥   ム   う
つ   ゅ   せ   な   つ",Q*2-1,2):NEXT
130 RESTORE710:FORQ=0TO(R-1)*15:READQ$:N
EXT:ON-(R-16)GOTO540:READX0,Y0,X,Y,BA:FO
RQ=0TO9:READQ$:FORW=0TO10:LOCATE1+W*2,Q*
2+3:PRINTMA$(ASC(MID$(Q$,W+1,1))-48):NEX
TW,Q
140 LOCATE9,1:PRINTUSING"ROUND##";R:GOSU
B450:IFPEEK(&HF923)=&H18THENPOKE&HF923,&
H3A:GOTO10ELSEPOKE&HF923,&H18:PLAY"V15S
0M4000L1604CCEG8G8GFFAO5C8C8C04GG8GA8B80
5C04G05EDC"
150 IFPLAY(0)GOTO150ELSEX1=X0:Y1=Y0:GOSU
B300
160 '◆◆◆◆◆ MAIN PROGRAM ◆◆◆◆◆
170 TI=TI-1:GOSUB470:ON-(TI=0)GOSUB480:E
=TIMOD2:Q=X*16+8:W=Y*16+23:PUTSPRITE0,(Q
,W),4,E*2:PUTSPRITE1,(Q,W),15,1+E*2
180 S=STICK(0):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(
S=5):X=X+XX:Y=Y+YY:N=(INSTR("エカ♠   ム   う
つ   ゅ   せ   な   つ",FNV$(&H1800,X,Y))+1)/2:
ONNGOSUB200,200,210,210,210,210,200,200,
250,250,250,250,510:IFSTRIG(0)THENGOSUB4
80ELSE160
190 '◆◆◆◆◆ SUBROUTINS OF PLAYER ◆◆◆◆◆
200 X=X-XX:Y=Y-YY:RETURN
210 O=(INSTR("   いゑOOとに",FNV$(&H1800,X+XX
,Y+YY))+1)/2:ONOGOTO220,230,230,230:X=X-
XX:Y=Y-YY:RETURN
220 FORA=&H3ATO&H18STEP-34:POKE&HF923,A:
GOSUB240:NEXT:GOSUB300:RETURN
230 POKE&HF923,&H3A:I0=X+XX:I1=Y+YY:ONPO
GOSUB260:GOSUB260:GOSUB270:GOSUB300:RETU
RN
240 Q=1+(X+XX)*2:W=3+(Y+YY)*2:LOCATE1+X*
2,3+Y*2:PRINTMA$(1):LOCATEQ,W:PRINTMA$(N
+1):RETURN
250 O=(INSTR("   いゑOOとに",FNV$(&H1800,X+XX
,Y+YY))+1)/2:IFOTHENN=N-6:X1=X0:Y1=Y0:HH
=1:PO=- (O=1):GOTO230ELSEX=X-XX:Y=Y-YY:RE
TURN
260 I0=X:I1=Y:PO=0:RETURN
270 '◆◆◆◆◆ ERACING LASER ◆◆◆◆◆
280 Q=USR1(0):POKE&HF923,&H3D:X1=X0:Y1=Y
0:HH=1

```

```

290 V=(INSTR("エカ   ム   う   つ   ゅ   せ   な   つ",FNV$(&H3D00,X1+X2(HH),Y1+Y2(HH))+1)/2:ONV
GOSUB330,350,360,370,380,390,410,420,420
,430,420:IFV<10R(I0=X1ANDI1=Y1)THENGOSUB
470:GOSUB470:Q=USR2(0):POKE&HF923,&H18:R
ETURNELSE290
300 '◆◆◆◆◆ WRITING LASER ◆◆◆◆◆
310 V=(INSTR("エカ   ム   う   つ   ゅ   せ   な   つ",FNV$(&H1800,X1+X2(HH),Y1+Y2(HH))+1)/2:ONV
GOSUB340,350,360,370,380,400,410,420,420
,440,420:IFV>1THEN310ELSEGOSUB470:RETURN
320 '◆◆◆◆◆ SUB ROUTIN FOR WRITING LASER◆◆◆◆◆
330 Q=USR2(0):POKE&HF923,&H18:RETURN480
340 RETURN480
350 IFHH=0ORHH=3THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"クイ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"あ":
HH=-(HH=2)*3:RETURN
360 IFHH=0ORHH=1THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"キョ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"っ":
HH=3-HH:RETURN
370 IFHH=2ORHH=3THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"イッ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"ウ":
HH=3-HH:RETURN
380 IFHH=10RHH=2THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"っせ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"すず":
HH=-(HH=3)+1:RETURN
390 Q=USR2(0)
400 Q=USR3(0):SOUND6,13:SOUND7,28:A$="エカ
"+P$+"キ":Q=1+(X1+X2(HH))*2:W=3+(Y1+Y2(H
H))*2:LOCATEQ,W:PRINT"コイ"+P$+"アウ":PLAY""
,MU$:FORE=0TO300:NEXT:LOCATEQ,W:PRINT
A$:POKE&HF923,&H3A:LOCATEQ,W:PRINTA$:POK
E&HF923,&H18:RETURN
410 X1=X1+X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1
*2,3+Y1*2:PRINTLA$(HH):RETURN
420 X1=X1+X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1
*2,3+Y1*2:PRINTLC$:RETURN
430 Q=USR2(0)
440 Q=USR3(0):SOUND6,15:SOUND7,28:PLAY""
,"","S0M10000C":SC=SC+200:B0=B0+1:X1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):Q=1+X1*2:W=3+Y1*2:PO
KE&HF923,&H3A:LOCATEQ,W:PRINTMA$(1):POKE
&HF923,&H18:LOCATEQ,W:PRINTLA$(HH):RETU
RN300
450 LOCATE24,1:PRINT"TOP":LOCATE24,6
:PRINT"rSCORE":LOCATE24,11:PRINT"rTIME"
:LOCATE24,16:PRINT"rLEFT"
460 FORQ=2TO17STEP5:FORW=0TO1:LOCATE24,Q
+W:PRINT"l"l":NEXTW,Q:FORQ=4TO19STEP
5:LOCATE24,Q:PRINT"l":NEXT
470 HS=-HS*(SC<=HS)-SC*(SC>HS):LOCATE25,
3:PRINTUSING"#####";HS:LOCATE25,8:PRINTU
SING"#####";SC:LOCATE25,13:PRINTUSING"##
###";TI:LOCATE28,18:PRINTUSING"##";UP-1:
RETURN
480 LOCATE9,13:PRINT"BOMB!":FORQ=0TO500
:NEXT:LOCATE9,13:PRINTSPC(7):SOUND0,1:SO
UND2,1:SOUND6,31:SOUND7,20:SOUND10,16:SO
UND8,15:SOUND13,8:SOUND12,40:SOUND11,3
490 FORW=0TO30:LOCATE,Q:PRINTCHR$(27)+"L
":FORQ=0TO50:NEXT:LOCATE,24:PRINT:FORQ=0
TO50:NEXT:LOCATE1+INT(RND(1)*22),4+INT(R
ND(1)*18):PRINT"コイ"+P$+"アウ":NEXT:Q=USR3(
0):PUTSPRITE0,(0,208):UP=UP-1:IFUPTHENRE
TURN110

```





```

500 FORQ=0TO2:LOCATE,13:PRINTCHR$(27)+"L
":FORW=0TO400:NEXTW,Q:FORQ=1TO22:LOCATE0
,14:PRINTMID$(SPACES(32)+"GAME OVER ",Q,
32):NEXT:FORQ=0TO1:Q=Q+(STRIG(0)=0):NEXT
:RETURN30
510 '***** ROUND CLEAR *****
520 IFBA>B0THENGOSUB480
530 PLAY"05S0M1000L16C8CCC8C804C05C06C80
5V15G4M5000G","04S0M1000L16C8CCC8C803C04
C05C804V15G4M5000G":POKE&HF923,&H18:PUTS
PRITE0,(0,208):SC=INT(TI/3)+SC:LOCATE6,1
0:PRINT"ROUND CLEAR":UP=UP+1:R=R+1:GOTO1
10
540 '***** ENDING *****
550 RESTORE1600:FORQ=0TO16STEP2:READQ$:W
=USR3(0):PLAY"S9M600007C","S9M600005G":L
OCATE2,Q:PRINTQ$:FORE=0TO1500:NEXTE,Q:FO
RQ=18TO22:READQ$:LOCATE7,Q:PRINTQ$:NEXT:
FORQ=0TO6000:NEXT:SC=SC+1000:GOTO40
560 DATA"                かつよ
570 DATA"                かつよ
580 DATA"                かつよ かつ かつ かつ かつ かつ
590 DATA"                かつよ かつ かつ かつ かつ かつ
600 DATA"                かつよ かつよ かつ かつ かつ かつ
610 DATA"                かつよ かつ かつ かつ かつ かつ
620 DATA"                かつよ かつよ かつ かつ かつ かつ
630 DATA,"                かつ かつ かつ かつ かつ かつ
640 DATA"                かつよ かつ かつよ かつよ かつ かつ
650 DATA"                かつ かつよ かつ かつ かつ かつ
660 DATA,"                FOR MSX
670 DATA,"                <こ
680 DATA"                ◆◆ PUSH SPACE KEY け
690 DATA,"                PRODUCED BY 1987 S.HAMAD
A
700 DATA"                1985 K.TAO
710 DATA,2,3,1,1,0,2222222222,21111111
12,21118151112,21311111612,21111111112,2
1511111912,21111111112,21111142112,21111
121112,2222222222
720 DATA 1,5,5,5,1,00022922000,000271620
00,00021112000,00021516222,"222717111:9"
,23111114222,22251412000,00021112000,000
25142000,00022822000
730 DATA 8,8,1,1,7,2222922222,211111121
12,"2111:::9512","2111:::9112",211111171
62,21211111112,"219:1111412",21121112112
,21181222319,22222002222
740 DATA 4,4,1,1,14,2222222222,21111111
112,"9:::412","9:::112",21223195
612,21222111112,21222111612,21222112212,
21111111812,22222922222
750 DATA 1,8,1,2,19,2222222222,27161271
612,"211:::111:::2","211:::111:::2","256:::11
1:82","221:::111:::2","21151114:::2","21425
142:::2",23192222542,"22221112222"
760 DATA 1,8,1,7,6,22222202222,"27:18222
762","251:1111:12","22125:11:::2",0212911
1142,22127111192,27111645120,21111111120
,23114222200,2222200000
770 DATA 4,4,5,1,18,222222222292,"27:::12
1112","2:222151612","2:212161242","2:213
111119","2:212222182","2:2111112:2","2:2
22222:2","25:::42",2222222222
780 DATA 4,1,8,5,0,29999999992,971636671
69,91451411519,95675754719,97474641619,9
111115119,91151514119,95677686719,95451
145149,29999999992

```

```

790 DATA 1,4,2,1,2,2222222222,2811111162
22,22222211112,27111141112,23171111612,2
5111115112,22222111412,"211111:1422","21
111:1222",2222222222
800 DATA 2,4,1,1,0,2222222222,211111111
12,21221111112,21271112222,21315716212,2
1114161112,21251114212,21221111212,21111
11812,2922222222
810 DATA 2,2,1,2,0,2222222222,211111111
12,21311119782,21121617412,21171174212,2
1412742112,21117421122,21514212112,21112
11122,2222222222
820 DATA 2,2,3,1,0,22229222200,282111112
00,21314111922,21251761112,21111111112,2
1225116412,21222114212,21127142212,25111
11112,2222222222
830 DATA 1,1,1,2,5,2222222222,231111111
19,21222141112,21121111712,"21111216:12"
,"2111222:1:2",28112121992,"2111714:212"
,"2111111:222",22222229222
840 DATA 1,7,1,1,15,22222222222,"2118:::
1112","211:::1112",21114171112,2111611
112,"211:::1112","21111111112","231:::
1119",21111111112,2222222222
850 DATA 1,5,2,1,8,22222222222,"2211:::1
112","2211:::1112",21712222112,"21:::2002
112",23119021112,21142021412,21111221612
,28111111112,2222222222
860 LOCATE 9,10:PRINT "WAIT A MOMENT!"
870 FORQ=8192TO14335:VPOKEQ,241:NEXT:VDP
(0)=2:VDP(1)=226:FORQ=0TO2047:E=VPEEK(Q)
:FORW=0TO2:VPOKEQ+W*2048,EORE/2ORE/4:NEX
TW,Q
880 FORE=0TO2:FORW=&H30TO&H39:FORQ=0TO7:
VPOKE&H2000+E*2048+W*8+Q,VAL("&h"+MID$(
"415171F1F1715141",1+2*Q,2)):NEXTQ,W:FORW
=&H41TO&H5A:FORQ=0TO7:VPOKE&H2000+E*2048
+W*8+Q,VAL("&h"+MID$("C12131F1F13121C1",
1+2*Q,2)):NEXTQ,W,E:RESTORE950
890 READA$:A=VAL(A$):IFA=256THENA=USR(0)
:RETURN
900 TP=A*8+&H400:FORD=0TO7:READB$:B=VAL(
"&H"+B$):VPOKETP+D,B
910 VPOKETP+D+&H800,B:VPOKETP+D+&H1000,B
:NEXTD
920 TP=TP+&H2000:FORD=0TO7:READB$:B=VAL(
"&H"+B$):VPOKETP+D,B
930 VPOKETP+D+&H800,B:VPOKETP+D+&H1000,B
:NEXTD
940 GOTO 890
950 DATA 0,00,E0,F0,F0,70,FE,C7,FF,F0,B1
,47,45,A1,41,47,42
960 DATA 1,BF,F1,F1,F2,FC,E0,00,00,42,41
,41,41,41,61,F0,F0
970 DATA 2,00,00,C0,E0,00,00,03,03,F0,61
,61,61,F0,F0,F0,E7
980 DATA 3,03,03,00,00,00,00,00,00,E5,E0
,F0,F0,F0,F0,F0
990 DATA 4,00,00,00,00,00,00,CC,CC,B1,B1
,B1,B1,B1,B1,9F,9F
1000 DATA 5,CC,CC,00,00,00,00,00,00,9F,9
F,B1,B1,B1,B1,B1
1010 DATA 8,03,03,03,03,03,03,03,03,91,9
1,F1,F1,91,91,F1,F1
1020 DATA 10,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,91,
91,F1,F1,91,91,F1,F1

```





1030 DATA 12,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,91,  
91,91,91,91,91,91,91,91  
1040 DATA 13,01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,91,  
91,91,91,91,91,91,91,91  
1050 DATA 14,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,91,  
91,91,91,91,91,91,91,91  
1060 DATA 15,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,91,  
91,91,91,91,91,91,91,91  
1070 DATA 56,03,03,07,1F,3C,3B,F6,F5,91,  
91,91,91,9F,9F,9F,9F  
1080 DATA 17,F5,F7,3F,1F,1F,3F,7F,FF,9F,  
9F,91,91,91,91,91,91,91  
1090 DATA 18,C1,C3,E7,FF,3F,FF,7F,FF,91,  
91,91,91,9F,9F,9F,9F  
1100 DATA 19,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,91,  
91,91,91,91,91,91,91,91  
1110 DATA 20,3F,7F,F0,F8,DC,CE,C7,C3,51,  
51,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F  
1120 DATA 21,C3,C7,CE,DC,F8,F0,7F,3F,5F,  
5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F  
1130 DATA 22,FC,FE,0F,1F,3B,73,E3,C3,41,  
41,4F,4F,4F,4F,4F,4F,4F  
1140 DATA 23,C3,E3,73,3B,1F,0F,FE,FC,4F,  
4F,4F,4F,4F,4F,4F,4F,4F  
1150 DATA 24,0F,3F,7F,FF,F0,F0,F0,F0,D0,  
D0,D0,D0,DF,DF,DF,DF  
1160 DATA 25,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,D0,  
D0,D0,D0,D0,D0,61,61  
1170 DATA 26,F0,FC,FE,FF,0F,EF,2F,0F,D0,  
D0,D0,D0,DF,DF,DF,DF  
1180 DATA 27,FF,FF,C7,C7,C7,FF,FF,FF,D0,  
DB,DB,DB,DB,D0,61,61  
1190 DATA 28,00,00,00,00,00,00,00,00,91,  
91,91,91,91,91,91,91,91  
1200 DATA 29,FF,FE,FF,FC,FF,E7,C3,83,9F,  
9F,9F,9F,9F,91,91,91,91  
1210 DATA 30,FF,FE,FC,F8,F8,FC,EF,AF,91,  
91,91,91,91,91,91,91,91  
1220 DATA 31,AF,6F,DC,3C,F8,F0,C0,C0,9F,  
9F,9F,9F,91,91,91,91,91  
1230 DATA 40,FF,7F,3F,1F,1F,3F,F7,F5,91,  
91,91,91,91,91,91,91,91  
1240 DATA 41,F5,F6,3B,3C,1F,07,03,03,9F,  
9F,9F,9F,91,91,91,91,91  
1250 DATA 42,00,00,00,00,00,00,00,00,91,  
91,91,91,91,91,91,91,91  
1260 DATA 43,FF,7F,FF,3F,FF,E7,C3,C1,9F,  
9F,9F,9F,9F,91,91,91,91  
1270 DATA 44,83,C3,E7,FF,FC,FF,FE,FF,91,  
91,91,9F,9F,9F,9F,9F,9F  
1280 DATA 45,00,00,00,00,00,00,00,00,91,  
91,91,91,91,91,91,91,91  
1290 DATA 46,C0,C0,E0,F8,3C,DC,6F,AF,91,  
91,91,91,9F,9F,9F,9F,9F  
1300 DATA 47,AF,EF,FC,F8,F8,FC,FE,FF,9F,  
9F,91,91,91,91,91,91,91  
1310 DATA 58,00,66,9B,65,57,F4,AF,F0,91,  
61,61,61,61,61,61,61,61  
1320 DATA 49,7B,4C,B7,59,5E,47,32,0D,61,  
61,61,61,61,61,61,61,61

1330 DATA 50,00,B8,6C,E2,9C,6B,ED,DA,91,  
61,61,61,61,61,61,61,61  
1340 DATA 51,6E,9C,D4,9A,72,F6,74,88,61,  
61,61,61,61,61,61,61,61  
1350 DATA 52,7F,FF,8A,BA,9D,BA,8A,FF,21,  
21,2F,2F,2F,2F,2F,2F,21  
1360 DATA 53,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,FF,47,  
47,47,47,47,47,47,47,41  
1370 DATA 54,FE,FF,88,DD,DD,DD,8D,FF,21,  
21,2F,2F,2F,2F,2F,2F,21  
1380 DATA 55,03,03,03,03,03,03,03,FF,47,  
47,47,47,47,47,47,47,41  
1390 DATA 57,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00,91,  
61,61,00,91,61,61,00  
1400 DATA 60,3F,7F,F0,F8,DC,CE,C7,C3,91,  
91,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F  
1410 DATA 61,C3,C7,CE,DC,F8,F0,7F,3F,9F,  
9F,9F,9F,9F,9F,9F,91,91  
1420 DATA 62,FC,FE,0F,1F,3B,73,E3,C3,61,  
61,6F,6F,6F,6F,6F,6F,6F  
1430 DATA 63,C3,E3,73,3B,1F,0F,FE,FC,6F,  
6F,6F,6F,6F,6F,6F,61,61  
1440 DATA 96,0F,3F,7F,FC,F8,F0,F0,F0,80,  
80,80,89,89,89,89,89  
1450 DATA 97,F0,F0,F8,FC,7F,3F,0F,00,89,  
89,89,89,80,80,80,60  
1460 DATA 98,F0,FC,FE,FF,E3,E1,E1,E1,80,  
80,90,90,9F,9F,9F,9F  
1470 DATA 99,FF,FF,FF,FF,FE,FC,F0,FE,90,  
90,90,90,90,80,8B,D0  
1480 DATA 100,03,03,03,03,27,0F,CD,CA,91,  
91,F1,F1,90,90,9F,9F  
1490 DATA 101,CA,CD,0F,07,13,03,03,03,9F,  
9F,90,90,90,91,F1,F1  
1500 DATA 102,C0,C0,C0,C0,E1,F0,BC,5C,91,  
90,F0,F0,90,90,9F,9F  
1510 DATA 103,5C,BC,F0,E4,C0,C8,C0,C0,9F,  
9F,90,90,91,90,F1,F1  
1520 DATA 256  
1530 '◆◆◆ MACHINE LANGUAGE ◆◆◆  
1540 DATA 21,00,3A,11,00,3D,01,00,03,CD,  
4A,00,EB,CD,4D,00,EB,23,13,0B,78,B1,20,F  
1,C9,21,00,3D,11,00,18,01,00,03,CD,4A,00  
,EB,CD,4D,00,EB,23,13,0B,78,B1,20,F1,C9  
1550 '◆◆◆◆◆ SPRITE DATA ◆◆◆◆◆  
1560 DATA01,07,07,1F,00,00,18,3C,1F,0F,0  
F,00,3F,78,70,00,E0,F0,F0,30,00,00,18  
,FC,F8,00,F0,F8,38,00,00  
1570 DATA00,00,00,00,00,06,06,C7,C3,E0,00,0  
0,0F,00,00,00,F0,00,00,00,00,80,B0,F0,E0  
,00,07,F4,00,04,04,00,00  
1580 DATA07,07,0F,0F,0C,00,00,18,3F,1F,0  
0,0F,1F,1C,00,00,80,E0,E0,F8,00,00,18,3C  
,F8,F0,F0,00,FC,1E,0E,00  
1590 DATA00,00,00,00,01,0D,0F,07,00,E0,2  
F,00,20,20,00,00,00,00,00,60,60,E3,C3  
,07,00,00,F0,00,00,00,0F

## ▶リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用してい  
ます。マシン語は少しでも打ちこみミスがある  
とプログラム自体を破壊してしまうことがある  
ので、行1540のデータ(マシン語プログラムの

データ部分)はとくに注意して打ちこんでくだ  
さい。また、打ちこみ終わってもすぐにはRU  
Nさせずに必ずいったんテープやディスクにセ  
ーブするようにしてください。





PUZZLE " , " |  
" | BY 1987 S.HAMADA | " , " | 1985 K  
-TAD | " , " \_\_\_\_\_ "

## 67



# MAXの音楽とサウンド



セッション7

PLAYしてみれば  
わかるMML(後編)

連載も7回目、次第に佳境に入りつつある今日このごろ、今回はドラムの音まねを中心にリズムっぽいサンプルをならべてみたのだったツクツカタンスカスカテケチキダダン!

解説  
&  
プログラム よっちゃん

## 1.DRUM1

今回の基本が、この「DRUM1」。まず、10行でチャンネルAのトーンをオフ、ノイズをオンにする。つぎに20行でPLAY文の中身を文字変数A\$に代入する。ここのミソは音符のデータの途中にM命令をはさみこんでエンベロープの変化の速さを変えていること。これでノイズ音の減衰する速さが大きく変化する。M200だと音が出たとたんに

切れてしまうので「チチチ」といった、ハイハットに近い感じの音なのだが、M4000にするとうっくり音が小さくなってゆくの、「ザー」というスネアドラムに近い感じの音になる。30~40行のSOUND6で、ノイズの周波数(高さ)を変えているので、この値を0から31の範囲でいろいろ試してみると、ノイズの高さの見当がつくようになる。演奏を止めるにはCTRL+STOP。

```
10 SOUND 7,49
20 A$="L8T160S1M200CCM4000CM200C"
30 SOUND 6,1:PLAY A$:SOUND 6,20:PLAY A$
40 SOUND 6,5:PLAY A$:SOUND 6,30:PLAY A$
50 GOTO 30
```

## 2.DRUM2

「DRUM1」の応用例。まず20行でリズムのもとになるパターンをいくつか用意し、30~40行でこれらを順番に鳴らしている。基本リズムやエンベロープ周期の変化はチャンネルAのA1

\$~A3\$で設定していて、チャンネルB、C用のB\$,C1\$,C2\$は、このアクセントを強調するために用いている。ちょっとやりすぎだと思ったら、20行のV命令の値を少し小さくして、V10くらいにするとちょうど適当な大きさになる。

```
10 SOUND 7,1
20 A1$="L8T160S1M20002CCM3000BM200C":A2$="L8T160S1M20002CCM3000CB":A3$="L8T160S1M20002CCM4000B":B$="V15L32T16001R8R8C":C1$="V15L32T16002R8R8DD-C":C2$="V15L32T16002R8R8R8G"
30 SOUND 6,11:PLAY A1$,B$:SOUND 6,1:PLAY A2$,"",C1$
40 SOUND 6,21:PLAY A1$,B$:SOUND 6,1:PLAY A3$,"",C2$
50 GOTO 30
```

## 3.HEAVY

ノイズを利用して、ちょっとヘビーなサウンドを作ってみた。A\$とC\$の内容はかんたん。ちょっとくふうしたのは、B\$のなかの「S8M54」の部分。ここだけエンベロープパターンを変え、周期を速くすることによってエンベロープジェネレータ自体を発振させて音にしている。このMの値を小さくすると

音が高くなり、大きくすると音が低くなる。余談だが、一般のシンセサイザーで音を作るときも、このエンベロープジェネレータに相当するLFOの使い方をかなりくふうするのだ。

さて、ほかのMMLの命令と比べ、SやMの切り換えは音楽演奏のタイミングにはさほど大きな影響を与えない。エンベロープのかかり具合は音色に大きく影響するので研究したい点だ。

```
10 SOUND 7,0:SOUND6,3
20 A$="L16T120S1M9003CCCCCCCC":B$="L16T12202S1M60R4S8M54CR8C":C$="V12L16T12002CR16CC03CL802CL16C"
30 PLAY A$,B$,C$
50 GOTO 30
```

## 4.SNARE

3チャンネルともトーン+ノイズに設定し、A\$~E\$までのかんたんパターンを順番に組み合わせてスネア(小太鼓)の演奏のようにしてみた。同じデ

ータで演奏しても、1チャンネルだけのときと、3チャンネルで鳴らすのでは全然音が違うことがわかる。

30行の"~"+文字変数という形は少しだけデータをつけ加えるのには便利なやり方。

```
10 SOUND7,0
20 A$="L8T24004CR8R8R8CR8R8R8":B$="CR8R8CR8R8CR8":C$="CCR8CCR8CC":D$="R8CR8CCR8CR8":E$="CCCCCCCC"
30 SOUND 6,15:PLAY "S1M400"+A$:PLAYA$,"S1M400"+A$:PLAY A$,A$,"S1M400"+A$
40 SOUND 6,10:PLAYA$,B$:PLAY A$,C$:PLAY B$,C$
50 SOUND 6,5:PLAY A$,B$,B$:PLAY B$,B$,C$:PLAY A$,B$,C$
60 SOUND 6,0:PLAY B$,C$,D$:PLAY C$,D$,E$:PLAY C$,E$,E$
70 GOTO 30
```





## 5. RHYTHM1

チャンネルAをノイズにしてドラムパターンを出し、チャンネルB、Cはトーンにしてベースとリフにしている。

```
10 SOUND 7,49:SOUND 6,20
20 A$="L8T160S1M40004GR8M6000CCM600GGM5
000L4C":B1$="V11T160L1602AR8.AR8.AR8.AR8
.":C1$="S6T160L1605R8CCEER8R8DDEE"
30 B2$="L1602GR8.GR8.GR8.GR8."
40 B3$="L1602FR8.FR8.FR8.FR8."
50 B4$="L1602ER8.ER8.ER8.ER8.":C4$="EF+G
+AF+G+ABG+ABO6CDEF+G+"
60 PLAY A$,B1$,C1$
70 PLAY A$,B2$,C1$
80 PLAY A$,B3$,C1$
90 PLAY A$,B4$,C4$
100 GOTO 60
```

## 6. RHYTHM2

これは今までと少しパターンが違って、チャンネルBがベース(低音)のパターン、チャンネルAとCがトーン+ノイズで高音のパターンとハイハットふうのリズムキープを兼ねている。A\$のMの値の切り換えによって1拍目と3拍目が強調さ

16分音符主体でテンポもかなり速いため、機種によっては多少のバラツキが生じるかもしれない。ズレが気になるときにはチャンネルごとにテンポデータを変えるといい。

れて、リズムのノリが生まれている。

チャンネルB用のB\$のTは124と、ほかの2チャンネルよりも速いが、これは聴感上のタイミングをそろえるため。Rを多用しているので、テンポをほかのチャンネルと同じ120にすると、チャンネルBだけ少しおそくなってしまふからだ。

```
10 SOUND 7,16:SOUND 6,1
20 A$="L16T120S1M220006EM700AEAEDCEM2000
F+M500GAEEM900EDB":B$="L16T124S102AR8O3C
R8ER16DR8ER8F+":C$="L16T120S105EEDDDCDE
EDEF+FF+GF+"
30 PLAY A$,B$,C$
40 GOTO 30
```

## 7. RHYTHM3

チャンネルAはトーン+ノイズ、チャンネルB、Cはトーンという組み合わせ。2小節パターンの繰り返しになっているのだが、2小節目の4拍目で、A1\$のMを大きくしてアクセントを強調している。50行を「PLAY A1\$」だけにするとその効果がよくわかる。

20行で音符の単位、テンポ、エンベロープパターンを決め、



40行で一気に3つのチャンネルに設定しているが、これはテンポやエンベロープ、パターンを変えるときに20行のデータだけを変えればいいので、3チャンネルの設定が基本的と同じ場合には便利なやり方だ。

```
10 SOUND 7,48:SOUND 6,31
20 A$="L8T60S1"
30 A1$="M1000L1602CR8O3CCR8.O1CR8CO2CR1
7M19000L8O2B":B1$="L1606CR16ER16DDEF+GGF
+R16L32DEF+GF+EDC":C1$="L1606ER16GR16F+
F+GABBAR16L32F+GABAGF+E"
40 PLAY A$,A$,A$
50 PLAY A1$,B1$,C1$
60 GOTO 50
```

## 8. METRO

題名は知り合いのバンドの曲をちょっと借りてきたので……。プログラムの、今までの応用。だんだんデータが増えてきて、曲らしくなっていく。

ここまで打ちこんできた人なら、だいたいコツがみこめたと思うので、いろいろ自分でプ



ログラムしてみることをおすすめする。最初は、例えばこの「METRO」の20~30行のデータを変えてみればいい。

```
10 SOUND 7,49:SOUND 6,21
20 A$="L8T160S1M500CCM4000CM500CCCM4000C
M500CCCM4000CM500CCCM4000CM500C":B1$="V1
4L16T15102DR16DR8.DR15CR15GR15CR15GR2R8.
CR16":C$="S6L16T15106R8DR16AR16FR16GR8.R
8EFGR8.R8GR15FR15ER15DR15CR15"
30 B2$="O1B-R16B-R8.B-R1602CR15GR15CR15G
R15R2R5CO1BO2CC+."
40 PLAY A$,B1$,C$
50 PLAY A$,B2$,C$
60 GOTO 30
```

## 9. S&P1

これまではSOUND文を、PLAY文の設定に使ったものばかりだったが、最後の2つはSOUND文自体で音を出す例。

20行のPLAY文でスネアの音を出したあとに、30行にあるSOUND文で「ピュッツ」とすりあがる音を出している。この

ように連続的に音の高さを変えて演奏するのはPLAY文にはできない。20行にあるFOR~NEXTループは、タイミングを調整するためのもの。これがないと、PLAY文で音を出している最中にSOUND文を実行して、音がヘンになってしまう。また、リズムのノリの調整のためにもこのループは必要だ。

```
10 A$="S1M400L8T24004CR8R8R8CR8R8R8":B$="
CCCR8"
20 SOUND 6,4:SOUND 7,0:PLAY A$,A$,A$:PLA
YB$,B$,B$:FOR I=0 TO780:NEXT
30 SOUND 8,12:SOUND 9,12:SOUND 10,12:SOU
ND 7,49:FOR I=200 TO 0STEP-10:SOUND 1,0:
SOUND 3,0:SOUND 5,0:SOUND 0,I:SOUND 2,I+
5:SOUND 4,I+15:NEXT
40 GOTO 20
```

## 10. S&P2

最後は、ちょっと笑えるもの。30~40行は、昨年11月号の「BIN」をちょっと変えて「ピーン」という音にしてみた。

ところで、このようなPLAY文とSOUND文を使用するプログラムで注意しないといけないのはPLAY文のまえにミ

キサーやノイズをSOUND文でキチンと設定しておくこと。繰り返したときに、あとにあるSOUND文の影響で、PLAY文の音がおかしくなることがあるからだ。この点だけ気をつければ、PLAY文とSOUND文の両方で音を出すやり方は、くふう次第でいろいろおもしろい音が作れそうで楽しい。

```
10 A$="S1M800L16T10002GGN0GL8ABO3C":B$="
T100S1M80005L16GGN0GL8ABO6C":C$="T100S1M
80004L16BBN0BO5L8CDC"
20 SOUND 7,56:PLAY A$,B$,C$:FOR I=0 TO90
0:NEXT
30 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
40 DATA 60,0,59,0,151,0,0,184,16,16,16,1
03,33,1
```





# Q&A ボックス

## スプライトとテキストのキャラクタとの衝突判定は……？ VRAMの名称テーブルを利用した衝突判定のテクニックをお教えします。

スプライトと文字の衝突判定はどうすればいいの

**Q** よくファンダムのプログラムで、スプライトだけでなく文字を壁に使ったりしてるプログラムがあるけれど、スプライトと文字との衝突の判定をするにはどうすればいいのですか。

(千葉県 藤井秋雄・11歳)

**A** 2枚以上のスプライトの衝突を判定して、その処理をするサブルーチンと呼び出す命令は、「ON SPRITE GOSUB～」だというのはもう知ってい

ると思います。

前回のQ&Aでは、3枚以上のスプライトの衝突処理について解説してきましたが、今回はスプライトと文字(キャラクタ)との衝突判定についてです。

それでは実際に、ゲームプログラムなどによく使われる「SCREEN1:WIDTH32」の場合を例にとって説明しましょう。そのまえに注意してほしいのは、この場合、スプライトの座標を(X×8, Y×8-1)のようにして処理すること。こうしておけば、そのスプライト座標に相当するテキスト座標は(X, Y)になり、変換するのがかんたんになります。

さて、必要なことは次の2つです。

①スプライトの移動処理を行うときに、キー入力処理と移動処理のあいだに、

[変数]=VPEEK(&H1800+(移動先のX座標)+(移動先のY座標)×32) ※ただし、どちらもテキスト座標としておく。

②その次に、IF [変数]=<判定したい文字のキャラクタコード> THEN～とすれば、判定したいキャラクタとスプライトが衝突したときにIF文の「THEN～」よりあとの命令を実行してくれます。

VRAMの中には「名称テーブル」といって、文字のキャラクタコードを値として持っている場所があります。SCREEN1の画面に文字などを表示するしくみは、アドレスが&H1800

から始まる「名称テーブル」にキャラクタコードを書きこむことによって、文字が表示されるわけです(名称テーブルとSCREEN1との対応は下のイラストを見てください)。

そこで①では何をやっているかということ、スプライトの移動先の座標にある文字のキャラクタコードを調べて変数に代入しています。VPEEK(アドレス)という関数で、VRAM内部の(アドレス)に入っているキャラクタコードを読み出しているわけです。

次に②では、①でキャラクタコードを代入した変数をIF文で判定しています。

例えば、「a」という文字に壁のキャラクタを定義してゲーム画面を描き、スプライトがそのゲーム画面をはみだして移動しないようにするとします。もしスプライトの移動先が壁であった場合は、①で変数に「a」のキャラクタコード「97」が代入され、②のIF文で判定し、スプライトがその移動先へ進めない処理をすればOKです。





マイケル君  
(ファミっ子大作戦に出演中)



# エフエス ツー TVフィルターFSⅡ「ファミっ子大作戦」 ぼんぐみ しやうかい TV番組に紹介される!!

めいじん かんそう  
マイケル名人の感想

と取りつけて、びっくり!! テレビ画面のキラキラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。

※左画面にTVフィルターFSⅡを使用

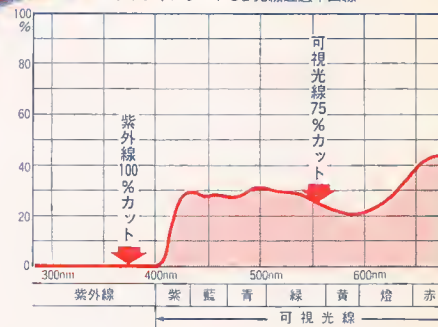


だいこうひょう はんがく  
大好評! 半額キャンペーン実施中!!  
7日間無料使用OK!! 効果なければ返品自由!!

## テレビゲームから目を守る

※小売店の皆様へ  
すごい売れ行き! 販売店募集中!!  
お問合せは、06-303-4152まで

TVフィルターFSⅡ光線透過率曲線



仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい

## TVフィルターFSⅡ

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- キラキラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

型名	F1415	F1617	F1819	F2021
材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担をお願いします。2個以上注文の場合は商品代金は着払いになります。

お申し込みは今すぐ、  
おハガキか  
お電話で!!

ハガキで

TVフィルターFS  
を申し込みます  
希望する型名( )  
●住所  
●氏名・◎・年齢  
●電話番号

40円

サンクレスト

〒577  
大阪府東大阪市  
柏田西1-9-15

電話で

よい子に  
06-303-4152  
(株)サンクレスト

●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間  
平日/午前9時～午後7時  
日・祭日/午前9時～午後6時



MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

# FAN STRATEGY

涙が出るほどの大好評。あまりにも応募数が多く、編集部のカパシティをオーバーしてしまった。今月は28〜31ページで発表した2つの部門賞のみ。ディスクプレゼントの枚数を大幅に増やす予定。次号期待!

## 大戦略マップ募集の報告 PART-II

昨年12月号の大戦略マップ募集の結果をいっせいに報告!

送られてきたマップの枚数は、デザイン部門……131枚(78枚が手書き)。バランス部門……143枚(109枚が手書き)。スモールマップ部門……63枚

### ■デザイン部門 手書き投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
German V.S German	福本進也(愛知県)	北海道	大戦略FAN(奈良県)
Black Sea	//	山下孝弘(福岡県)	
Ireland Oispute	//	Hotsukaido Battle	有川 剛(大阪府)
Civil War	//	ZERO FIGHTER ISLAND	奥主祥総(東京都)
ASH-GUINE(復讐の炎)	ショート・ショート(滋賀県)	TOMOE GATA	橋場善也(神奈川県)
Australia War	片山真之(福岡県)	I am Japanese	村上智彦(兵庫県)
Robot Wars	川上博康(徳島県)	NAKAO	小池修弘(広島県)
Yazirushi	佐藤昌弘(大分県)	HIT BIT	//
MSX・FAN	鈴島光(神奈川県)	NANOAROU	//
Frog/	//	rest	白井仁士(愛知県)
OCTPUS HOLO	イザワケンイチ(神奈川県)	HOKUSAI	名田 徹(兵庫県)
CUP IN	池 俊亮(滋賀県)	Manhattan Requiem	藤田隆之(岐阜県)
Seal of Haja(鳥羽の封印)	田中猛彦(大阪府)	カダフィ大佐の野望	//
ヒューイコブラ	中島勲雄(京都府)	CINDERELLA FOUR	//
Awashima Wars	竹内亮二(香川県)	ダブリンの午後	//
OORAGON WORLO	五藤貴志(高知県)	Lum the Forever	//
Sangokushi	尾上修一(愛知県)	大海嘯	//
————	関 雅史(長崎県)	Red storm rising	//
Europe War	星野博司(三重県)	WANTEO	//
Arctic War	//	史上最大の侵略	//
八角形	生田友憲(福岡県)	UTOLANO	瀬戸口清高(鹿児島県)
アメリカンウォーズ 北VS南	//	Newzealand	//
————	川瀬卓治(三重県)	THE BONCHI	松井 敦(大阪府)
Hokkaido	末光俊介(岡山県)	Oodon ga don	矢吹雅人(神奈川県)
Kyushu	//	Yukinoshima	岩瀬智成(愛知県)
————	興津浩幸(愛知県)	GODAICO	下嶋淳(千葉県)
SANGOKUSHI	近藤真介(岐阜県)		

## 情報募集

■募集内容/キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX/MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集/■応募方法/市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に/■送り先/〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください/

(37枚が手書き)。合わせて337枚(大戦略マップの日めくりカレンダーが出来そう)。ここから入選マップを決めるまでに必要な時間を担当者が1人と仮定して計算すると、マップの入力……1枚2時間として、224×2=448時間。448÷1日10時間=約45日。

テストプレイ……1枚について2回はプレイするとして4時間はかかる。337×4=1348時間。1348÷1日10時間=約135日間。いっせいに発表できるわけない。発表できなかった各賞は、4月号で発表する予定。ディスクのプレゼントは4月号が発売された直後には発送するつもり。

マップ名	作者	マップ名	作者
Korea War	澤田華幸(埼玉県)	Take A Panty	細田トモヒデ(兵庫県)
KYOTO War	//	War of Greece	尾崎康成(岡山県)
Question	花田昌明(大阪府)	Cold War	宮崎俊介(熊本県)
Saogashima	末松孝朗(京都府)	Goldfish	勝山光一(愛知県)
The Australia	//	THIS IS THE BATTLE	下川和行(大分県)
MIURAHANTO	//	NEO HEJOKYO	前田清明(鳥取県)
HONSI ROUTE	//	THE WAR OF SHIMABARA	福士寛幸(北海道)
TAIWAN SENSOU	//	一円だま	高橋保治(北海道)
CHINA	//	コルトバイソン	//
Hex	//	————	竹内和幸(新潟県)
太平洋戦争	渡辺将之(兵庫県)	Kinki Wars	平海晴一(兵庫県)

### ■デザイン部門 ディスク投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
MAP-2	渡辺裕之(茨城県)	OSHIMA HANTO	//
WAR OF SEKIHEKI	KOH(福岡県)	SHKOKU Battle	//
BUTAKUN	高橋伸夫(神奈川県)	Oil War	//
GOGIRANO ATAMA	//	MSX・FAN	浅岡陽一(奈良県)
TOKAI WAR	//	Tokei	//
MSX	//	Shingo	//
Fighting falcon	鹿原 治(宮城県)	Oais	//
NATO VS. WARSAW	渡野彰彦(埼玉県)	Nishi Hokkaido	篠原宏文(東京都)
Kinki Battle	渡部政孝(大阪府)	Amoeba 1	//
Country Mutu	//	Amoeba 2	//
SIRETOKO MISAKI	//	Amoeba 3	//
Water Rode	//	Shikoku War	//
Sea ARIAKE	//	ashi	及川雅史(東京都)
OSAKA BAY	//	Seaside battle	//



マ ッ プ 名	作 者	マ ッ プ 名	作 者
Green Grass	及川雅央(東京都)	PEACE	田辺宜弘(愛知県)
SU・・・	//	SHUTTER CHANCE	//
KOTOBUKI	緑の狼(東京都)	GOLDEN GRAMPUS	//
Mountain-2	//	HEXAGONY-2	//
Mountain-3	//	MSX・FAN Ver.1	吉沢克彦(新潟県)
Airforce & Army	//	MSX・FAN Ver.2	//
4Power Battle	//	AGAINST POLICE	前田弘一(東京都)
MANJI	田辺宜弘(愛知県)	SYUTOOKEN	東島 剛(東京都)
CROSS FIGHT	//	NANGOKU Combat	//
BALANCING TOY	//	アフリカでボン	大沼和博(宮城県)
half map	川島哲也(大阪府)	BLITZKUEG	隅岡祐次(東京都)
Lake and Sea	//	HAJANOFUJIN	//
LAKE BIWA	的場正直(三重県)		

## ■バランス部門 手書き投稿マップ

マ ッ プ 名	作 者	マ ッ プ 名	作 者
ESTUARY	橋場善也(神奈川県)	SEA BATTLE	水野公智(奈良県)
AWAJISHIMA	//	—————	広崎 良(岩手県)
Southern Cross	稲本聡司(大阪府)	dam reservoir	高田憲一(佐賀県)
Dog fight	坂 博(東京都)	占領作戦	奥主祥経(神奈川県)
Ikusa	山崎邦彦(神奈川県)	作成 I	田代祐郎(神奈川県)
1	中村耕一郎(福島県)	Revolution	佐藤岳史(福島県)
2	//	鎌倉Wars	藤田瑞穂(茨城県)
3	//	D-day	平海晴一(兵庫県)
Panic Wars	岩尾 学(長崎県)	—————	山田浩人(千葉県)
Prolonged War	和氣正裕(埼玉県)	Tousugita Hashi	矢吹雅人(神奈川県)
advice	五藤貴志(高知県)	STRATEGY	松本俊一(大阪府)
—————	林 和明(徳島県)	—————	望月俊宏(静岡県)
LA VIE EN ROSE	金澤敏幸(岐阜県)	Long Time War	沢田華幸(東京都)
Fiord War	鈴木宗司(愛知県)	AIR Force	的場正直(三重県)
Red's Landing	はまり(大阪府)	Mountain Trap	//
Scramble Airport	水谷有伺(愛知県)	デスフィールド	祖父江方希(愛知県)
カナダJr.	大嶋 晃(大阪府)	E rosien	松山純一(千葉県)
CREEK!	上坪耕一(大阪府)	Half And Half	安江 誠(岐阜県)
MAZE	岡 政則(千葉県)	North and South	浅見輝夫(東京都)
トルメキアの古地図アレシタイプ	生田友憲(福岡県)	Big Desert	花田昌明(大阪府)
Many Roads	//	MEIRO	//
Easily	新田幸吉(岐阜県)	War Game	//
勝利への長い道	根本 仁(東京都)	Big Lake Battle	//
Black Sea	大賀博光(福岡県)	Endless Battle	//
—————	藤田隆之(岐阜県)	CONTRAST	//
INFINITE WAR	鳥羽山武志(愛知県)	ZONE OF CONTROL	//
E DO	鈴島 光(神奈川県)	Strange Map	//
SAGITARIUS	//	Final War	末松孝朗(京都府)
—————	小林弘典(三重県)	Local War	//
SANGOKUSI-I	大戦略FAN(奈良県)	GROVE	//
湖上の大陸	//	Big canal	//
Many Island	末光俊介(岡山県)	Three island	//
Revolution	//	Ohe Load	//
—————	作本雅洋(埼玉県)	AOMORI	//
—————	山下孝弘(福岡県)	SUIGOU	//
a united war	福本達也(愛知県)	MAZE	//
eleven bridges	//	RIVER	//
N island	//	Bast Battle	//
Delta	//	海にける橋	石丸 享(代表)(千葉県)
Central Plain	//	Bigアイランド	//
Lake Lake Lake	//	ブリッジウォー	//
CALDELA WAR	//	岩山さばく	//
Oasis in the Desert	//	岩山さばく 2	//
—————	山口祐嘉(長崎県)	I	竹内和幸(新潟県)

マ ッ プ 名	作 者	マ ッ プ 名	作 者
2	竹内和幸(新潟県)	Serios	岡本嘉弘(愛知県)
3	//	—————	宮田 悟(群馬県)
Mountain Wall	辻 光(新潟県)	Travelar of a ravine	金沢智裕(大分県)
innen no taiketu	上村武志(埼玉県)	—————	畑中 学(東京都)
OCONOMI	杉本寛治(岡山県)	A Mighty army	畠村郁雄(新潟県)
GWINWORLO	赤間晋一(宮城県)		

## ■バランス部門 ディスク投稿マップ

マ ッ プ 名	作 者	マ ッ プ 名	作 者
NOBUTAKA War	高橋伸夫(神奈川県)	Hokkaido	浅岡陽一(奈良県)
The Limited War	ADYAGI(福岡県)	Kyusyu	//
Sea	伊藤一之(岐阜県)	Islet	三宅賢二(奈良県)
京都の嵐	綿引久之(大阪府)	Sight of land	//
OHOSISAMADAYO	渡辺裕之(茨城県)	Over the river	//
No. 3	//	Woods Peninsla	篠原友宏(東京都)
Star Wars	玉置久義(和歌山県)	S-MAP No. 1	田辺宜弘(愛知県)
No.1 STEP BATTLE	滝大輔(静岡県)	LAKE WAR	//
No.2 BATTLE OF RIVER	//	AKA NO KYOFU	//
NO.3 THE MAZE PAMc	//	SUPRISE ATTACK	//
Irish War	庵原 治(宮城県)	OEATH COUNTRY	//
Lake	東島 剛(東京都)	Island Ver.1	吉沢克彦(新潟県)
Ordinaire	浅見治彦(東京都)	Takarajima wars	//
NOTOHANTO	機部政考(大阪府)	Ac ewo Nerae	深谷太郎(茨城県)
SUZUMEZASHI	浅岡陽一(奈良県)	Tukuba Wars	//
Donau	//		

## ■スモールマップ部門 手書き投稿マップ

マ ッ プ 名	作 者	マ ッ プ 名	作 者
Gloomy Battle	鈴島 光(神奈川県)	Shoot Wars	望月俊宏(静岡県)
Twin Island	//	War in the South	澤田華幸(埼玉県)
Mini Wars	//	—————	池田敬志(神奈川県)
Wisdom	五藤貴志(高知県)	HIRO Island	神田博克(神奈川県)
New Guiana Wars	杉本豊吉郎(大阪府)	Warming UP	花田昌明(大阪府)
Cape map	内田経史(三重県)	Two Island	//
佐渡島	三浦克裕(宮城県)	island	//
No.5 Island	末光俊介(岡山県)	Strange Island	//
No.6 IRELAND and U.K	//	any island	//
2 Load	福本達也(愛知県)	Small War	末松孝朗(京都府)
FOUR ISLAND	//	Small Battle	//
ISLAND IN ISLAND	//	—————	鍋本拓実(群馬県)
Center river	//	—————	畑中 学(東京都)
Desert Island	//	MARINERA	執印和俊(大阪府)
—————	山下孝弘(福岡県)	Small island 2	福志寛幸(北海道)
Trapezoid	平海晴一(兵庫県)	—————	竹内和幸(新潟県)
—————	岩瀬智成(愛知県)	—————	//
THE AUSTRALIA	松井 敦(大阪府)	—————	//
Triangle Island	矢吹雅人(神奈川県)		

## ■スモールマップ部門 ディスク投稿マップ

マ ッ プ 名	作 者	マ ッ プ 名	作 者
Three Islands	KOH(福岡県)	Mini War	坪川昌史(東京都)
yundo island	綿引久之(大阪府)	Mini Attack	//
Little lland	浅岡陽一(奈良県)	Mini Airforce	//
England	//	Mini Map	//
Battle night	//	City Recovery	//
City & City	//	City Recovery 2	//
mini island	三宅賢二(奈良県)	Defence	//
Sight of land	//	Sadogashima war	吉沢克彦(新潟県)
Mini Battle	坪川昌史(東京都)	Small Battle	深谷太郎(茨城県)
LITTLE ISLAND	田辺宜弘(愛知県)	Bldrande	庵原 治(宮城県)
SADO	//	Break Down	隅岡祐次(東京都)
SHOWDOSHIMA	//	Break Down Pt-2	//
AWAJI ISLAND	//	my city	浜本卓也(岡山県)



# THE LINKS INFORMATION PAGE

## 『A1クラブ』は どんどん 新しく、楽しく なって いるぞ!



昨年の12月にスタートしたリンクスの『A1クラブ』は、最初6つの建物だけだったけど1月に入って17に増え、しかもまだまだ大きく、広く、新しくなっている!!

### 『A1クラブ』の街は どんどん 大きくなる

先月号で、ほんの入口部分を紹介した『A1クラブ』は、あれからさらにマップが広がってたくさんの建物(コーナー)ができたんだ。今回は増えた建物と、その内容を紹介しよう。

まず、下にある『A1クラブ全体マップ』というのを見てほしい。これは『A1クラブ』にアクセスしたときに表示されるマップ(1画面分)をよりあわせて、全体を見わたせるようにしたものなんだ。1月13日現在で、17の建物が街にそろっているというわけ。建物のそれぞれが、またいくつもの部屋(これもコーナー)に分かれていて、むずかし

くいえば分科会のようになっている。たとえば、左のほうにある『バイクプラザりんくす』には『シティ・バイカーズ』『オフローダー・ハイ』『レース・リザルト』と3つあって、それぞれ好きな人どうして細かい話ができるようになっているんだ。

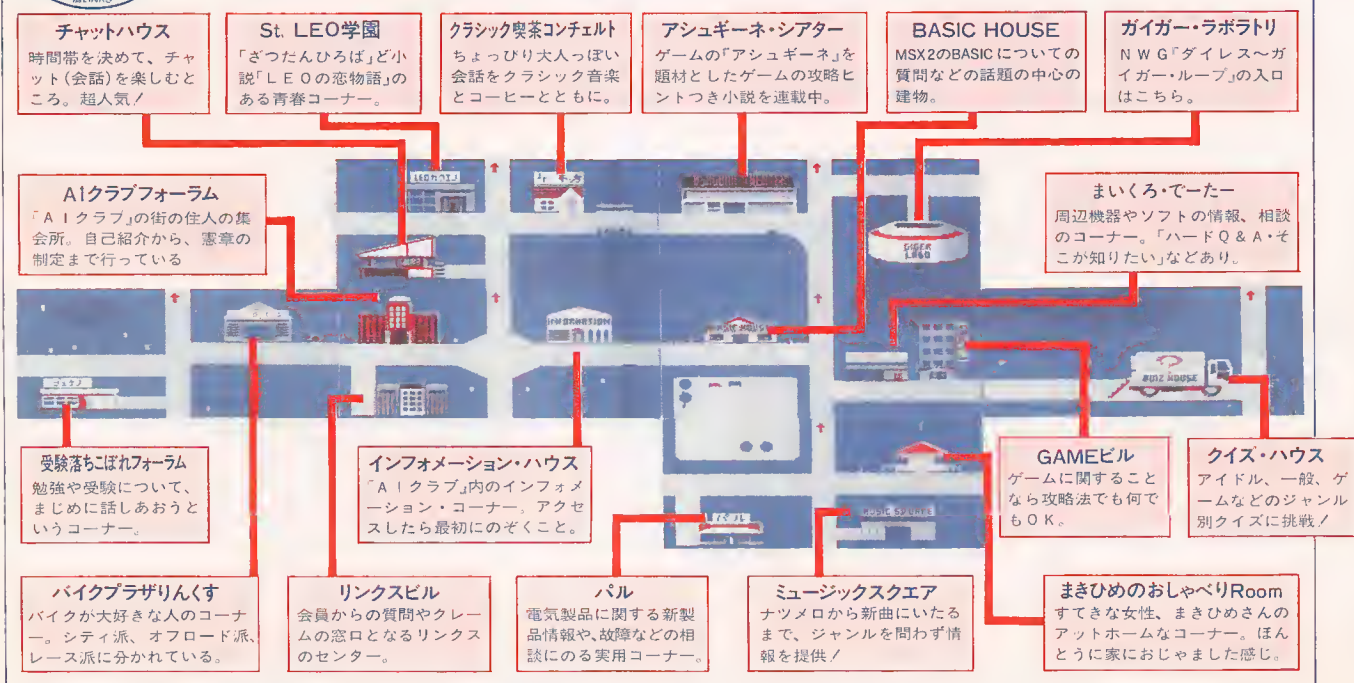
というわけで、そうやって全部の建物に部屋がいくつもあって、それを全部たすと17の2倍

の数ではたりないぐらい多くの話題が『A1クラブ』の中にあるというわけなんだ。

そして、2月10日に『A1サーキット』がスタート。まだ詳細は決まっていけないけど、他の建物の建設準備が現在も進行中。リンクスでは、きょうも道路を作ったり、土地をならしたり、忙しくしているという……。期待していいね!



## A1クラブ全体マップ (1月13日現在)





## NWGも ますます おもしろくなる

リンクスといえば、NWG(ネットワークゲーム)。NWGといえはリンクス……というわけで、『ディーヴァ』をはじめ『ガーリーブロック』『ダイレス』『A1グランプリ』『ミッドナイトラリー』のラインナップは大人気。月に1度のチャンピオン大会もある。『A1グランプリ』に初めて出場する人のためには『A1サーキット』なるものまである。ここで、十分に感覚をつかんでから参加しようというものだ。NWGってというのは、同時に何人もの人がアクセスして腕を競う

ゲームだからオモシロイのだ！リンクスでは、これからも新しいNWGをつぎつぎに発表してくれるはずだ。こんどは何かな？

さて、ちょっと右の表を見てほしい。いちばん下を書いてある『世界横断クイズ大会』に注目。これは某TVでやっていたものを想像していただければわかると思うけど、クイズに全問正解して世界を横断しようというもの。覚えている人もいると思うけど、昨年の夏にこのページで『A1クラブ』のアイデアを募集したときに、かなりの数書いていたものなんだ。それがいいよ実現するというわけ。どんなふうな中身になるかいまから楽しみだね。

## 遊・アクセスガイド (リンクス内のイベント情報)

2/10	●「A1サーキット」A級コースがスタート 「A1クラブ」の中について、「A1サーキット」が登場！ A級というのはムツカシイのかな？
2/13	●NWG「ミッドナイトラリー」月例ゲーム大会 元祖NWGのゲーム大会。先月から毎月開催中。NWGが初めての人は、まずここから。
2/29	●「ガーリーブロック」第1回チャンピオン大会 自分で組み立てたロボットで相手のロボットと闘うというアクションタイプのゲーム。キミのロボットは、はたしてどこまで強いのか？
3/5	●「世界横断クイズ大会」スタート 「A1クラブ」にあるクイズ・ハウスでは、クイズ大会を開催。今でも、クイズコーナーがあるけど、それを今度は拡大して春休みイベントとして特別に準備。これは、けっこうムズイ！ 友達を何人か集めて参加しないと、きびしいかも。う～ん今から熱くなる！ (世界横断とまではいかななくても、常時やっているクイズでも熱くなるというのにね)

臨時はみだしニコース  
が軽くなったというのが理由だ。

リンクスでは、1月末からアクセス料金を従来の1分40円から半分の20円に値下げ！ 急に決まったのは1日でも早くという配慮から。会員が増えて、ひとりの負担

## MSX・FAN・NET



リンクスの中にはMSX・FANの特設コーナーがあって、ここではファンダムのゲームのダウンロードなんかをやっているんだけど、このページではその中の『めいおう星通信』に送られてきたメールを紹介しよう。今月は、いくつかきたうちの2通だけ。原則として1画面にまとめられたメールを選んでる。ここのコーナーには常連の人より、初めて書きこむ人が多いんだ。MSX・FANでは、そういった人が、ほんとうにたくさん増えて通信の世界がもっと広がって、楽しくなればいいな

……なんて思っているのだ。アマチュア無線とかと違って、声が届くのではなく文章だけ、というのがパソコン通信の特徴だ。だから、年齢も性別も住んでいる地方も関係ないし、メールは掲示してあるから、読む時間帯も関係ない。こんな不思議なコミュニケーションを実現できるなんて、とってもおもしろいね。というわけで、これからもこの『めいおう星通信』に、みなさんのあたたかい応援をこころよりお待ちしております。はがきなどの郵便によるメールもよろしく！

### MSX・FAN・NETのメニュー

The LINKS ゾーン・メニュー	ゲームプラザ MSX・FAN・NET アンゲート(おええ)	ファンタムプログラムサービス (搭載プログラム提供)	プログラムダウンロード プログラムマニュアル
—コミュニケーションポート—		ふせウルク ゲームQ&A 新作ゲーム情報 プログラムQ&A めいおう星通信 前号までのアフターケア 次号のお知らせ	

## めいおう星通信

MFN N00203M ¥49,800 \*\*\*\*\*  
FROM ID 6049852 ◆ 87年12月  
KAZUくん ◆ 15日18時  
はし「めまして、はつメールです。ううっんちょー  
どうもあつてしまいました。KAZUです」  
2年ほどに「イグ」でし「こして、カウからしたか」  
う「かなくなり、くるまします」にたよります。  
でか「うさ」かないめで「キーボード」をさうするの  
か「どっでもたいへん！  
かんけいなしことば」かいいできますか？ わたしは、  
「こんなやつ」もワウシンやでるから、あなたにで  
きないことはない、すく「にモチ」むかいますよ！  
としいにたつたのでした。おへっし！！  
By KAZU

③初メールをありがと。通信は始めてみるとヤミソクになって、その結果、友だちができ、恋人もできたりするのです

MFN N00203M ¥49,920 \*\*\*\*\*  
FROM ID 6044614 ◆ 87年12月  
LINKSのサービスのこと ◆ 27日15時  
こにちばし「はし」です  
MSX・FANのど「し」のなかで LINKSに  
ど「ん」サービ「ス」か？ あなたのかわからなくて、にやうか  
いしてないこと、おあいで「はなし」ですか？ 「はく  
も」それが「わからなくて1ヶ月くらひあひました  
かしMSX・FANのLINKSの「サービ」を  
ん「サービ」か？ あなたのかわからなくて、とうとうにやうかい  
したんです。サービ「ス」の1れいおかけ「る」とMSX  
FANど「く」し「ならす」さな「サービ」の「はなし」い  
5千円のソフトが「ふつ」なら2000円に「らい」に  
るん」です。とにかくLINKSはいっでおね！

③筆不精(ふでぶしよう)気味の『めいおう星通信』の担当者ですが、めげずにまたメールください。編集部Nより



## THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル  
リクルートビル8F  
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係  
〈電話〉075-211-3441



当選者  
発表

●1月号ソフトプレゼント当選者◎「リバイバー」= (埼玉県)小坂直直(神奈川県)六角誠司(愛知県)岩本誠・高橋誠(福岡県)新家政人 むかしむかし、あるところにおじいさんとおばあさんがおりました。でも、今はもういません。……5年まえくらいに旺文社の学習雑誌で見かけた、現代ふうナンセンスむかし話でした。いやあ、ちょっとスペースが余ってしまっただけ。



# ソフト75本 プレゼント付!

# 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんにより充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で75名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは2月29日必着。当選者の発表は4月8日発売の本誌5月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んで下さい。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX (RAM8K)
- ②MSX (RAM16K)
- ③MSX (RAM32K)
- ④MSX (RAM64K)
- ⑤MSX2 (VRAM64K)
- ⑥MSX2 (VRAM128K)
- ⑦持っていない

② 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧持っていない
- ⑨その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング

③パソコン通信

④ワープロ

⑤CG

⑥ビデオ編集

⑦コンピュータミュージック

⑧ビジネス

⑨学習

⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII
- ③PCエンジン
- ④PC88系
- ⑤PC98系統
- ⑥FM7 77系
- ⑦X1系
- ⑧その他(具体的に記入)
- ⑨どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ドラゴンクエストII	9	京都龍の寺殺人事件
2	パロディウス	10	ディーブダンジョン
3	ウルティマIV	11	サイキックウォー
4	THEプロ野球激突ベナントレース	12	D'(ディー・ダッシュ)
5	プロフェッショナル麻雀悟空	13	ダイナマイトボウル
6	上海	14	東京女子高生セーラー服入門
7	F-15ストライクイーグル	15	勝手に成じゃん
8	YAKSA(ヤシャ)		

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉ドラゴンクエストII
3	〈FAN ATTACK〉パロディウス
4	ウルティマIV〜徳を求めて〜
5	〈FAN STRATEGY SPECIAL〉大戦略
6	FAN ♪ FAN ♪ BOX ♪
7	〈ファンダム〉ゲームプログラム
8	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド
9	〈ファンダム〉Q&Aボックス
10	FAN STRATEGY
11	LINKS INFORMATION PAGE
12	ゲーム十字軍
13	〈FAN NEWS〉THEプロ野球激突ベナントレース
14	〈FAN NEWS〉プロフェッショナル麻雀悟空
15	〈FAN NEWS〉上海
16	〈FAN NEWS〉F-15ストライクイーグル
17	〈FAN NEWS〉YAKSA(ヤシャ)
18	〈FAN NEWS〉京都龍の寺殺人事件
19	〈FAN NEWS〉ディーブダンジョン
20	〈FAN NEWS〉サイキックウォー
21	〈FAN NEWS〉D'(ディー・ダッシュ)
22	〈FAN NEWS〉ダイナマイトボウル

23	〈FAN NEWS〉東京女子高生セーラー服入門
24	〈FAN NEWS〉勝手に成じゃん
25	COMING SOON
26	FAN VOICE

## 〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノホリス
5	ビーブ
6	ホフコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

## 〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	あけみとモアイの占いセッション	26	サイキックウォー	51	信長の野望<全国版>
2	アシュギーン〜虚空の牙城〜	27	ザナドゥ	52	ハイドライドII
3	アシュギーン〜伝説の聖戦士〜	28	沙羅曼蛇	53	ハイドライド3
4	アシュギーン〜復讐の炎〜	29	三国志	54	覇者の封印
5	アルカノイドII	30	THEプロ野球激突ベナントレース	55	ハッカー
6	アンドロギュヌス	31	シャロム	56	パロディウス
7	イース	32	ジーザス	57	パウルボウル
8	ウィザードリィ	33	死霊戦線	58	陽あたり良好!
9	ウイングマン2	34	スーパーレイドック	59	ファミリー・ビリヤード
10	ウシャス	35	ソフィア	60	ブレイクショット
11	うる星やつら	36	大戦略	61	ブレデター
12	ウルティマIV	37	ダイナマイトボウル(MSX1版)	62	プロフェッショナル麻雀悟空
13	F-1スピリット	38	太陽の神殿	63	プロ野球FAN
14	F-15ストライクイーグル	39	ディーヴァ〜アスラの血流〜	64	マース
15	エルスリード	40	ディーヴァ〜ソーマの杯〜	65	女神転生
16	オーガ	41	D'(ディー・ダッシュ)	66	めぞん一刻
17	勝手に成じゃん	42	ディーブダンジョン	67	メタルギア
18	ガリウスの迷宮	43	天国よいとこ	68	YAKSA(ヤシャ)
19	ガルフオーサー〜創世の序曲〜	44	東京女子高生セーラー服入門	69	夢大陸アドベンチャー
20	ガンダーラ	45	ドラゴンクエストII	70	ラ・フェール
21	京都龍の寺殺人事件	46	ドラゴンバスター	71	リバイバー
22	グラディウス2	47	ドラゴンスレイヤーIV	72	ロマンシア
23	刑事<大打撃>	48	ドルイド	73	あざりワールドRPG(仮称)
24	コックピット	49	忍者	74	釣りキチ三平
25	殺しのドレス	50	忍者くん〜阿修羅の章〜	75	ボンバーキング



-----（キリトリ線）-----

40円切手を  
貼ってください

郵便はがき

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

--



# MSX・FAN3月号 アンケート回答ハガキ

1. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦  
2. ① ② ③  
3. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧  
⑨ ( )

4. ハイ イイエ  
買う予定の周辺機器

5. ① ② ③ ④  
6. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨  
7. ① ② ③ ④  
8. ① ② ③  
9. ① ② ③  
10. ① ② ③  
11. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨  
12. ① ② ③

3月号のプレゼントでほしいソフト

☐ ☐ ☐ - ☐ ☐

☐

住所

氏名

〒( ) -

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)



# FUN FACTORY

ファンファクトリー第3弾

超大作コンバット・ホラー絶賛発売中!

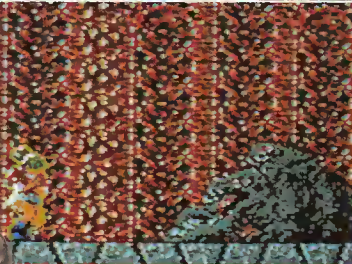
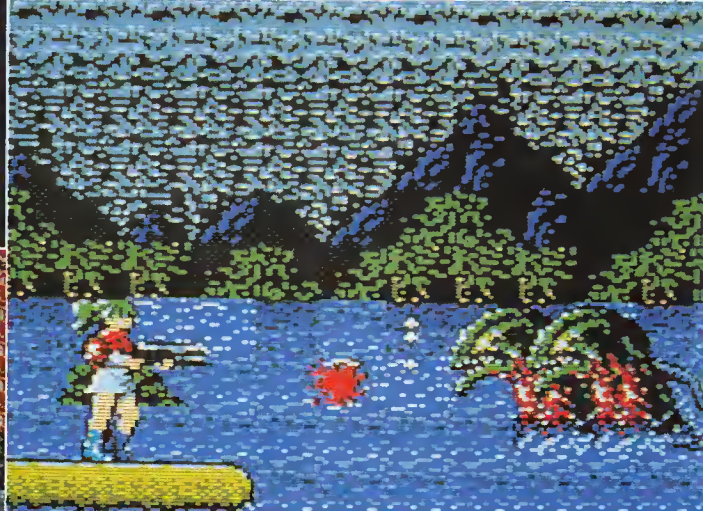
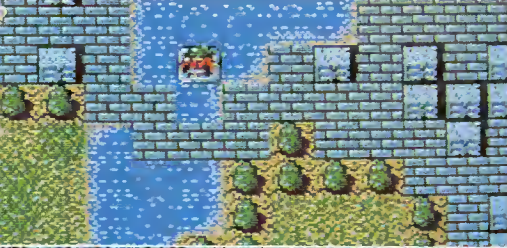
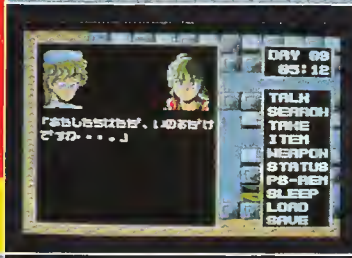
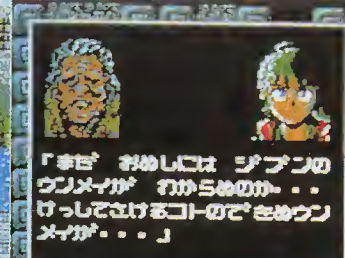
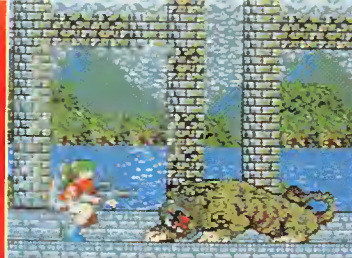
(AVGベースのクロスオーバー・ジャンル・ゲーム)

2メガビットROM S-RAM搭載

●初回特典

死霊戦線デカキャラステッカープレゼント

●売り切れ続出!



よみじ いきり あふ  
黄泉路開かれし時、異形の者ども溢れ来たらん…。

# 死霊 WAR OF THE DEAD 戦線

しりょうせんせん

© FUN PROJECT, INC. 1987

ある日突然、平和な街《チャニーズ・ヒル》を襲った謎の怪異現象/軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に、ついに超能力特殊部隊S-S.W.A.T.出動す。だが、いまや地獄の街と化した《チャニーズ・ヒル》で彼らを待ち受けていたものは、想像を絶する奇怪なクリーチャー群だった/いったい何がこの街に起こったというのだ!!

MSXはアスキーの商標です。

●2MEGAの大容量をフルに使ったアクション・アドベンチャー ●S-RAM内蔵だからデータは一発セーブOK ●時間経過に伴い1日ごとの昼から夜の変化も再現 ●メインマップ、サブマップ合わせて計180画面の広大なエリア ●生存者からの情報収集時にはリアルなバーストショット・キャラが表示 ●バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ/48ドット×16ドットの主人公に、敵クリーチャーは主人公キャラの最大5倍以上まで計40余種類/ ●武器は最大10種のALL現用兵器 ●全ての目的、成すべき事は生存者のメッセージで語られる。さまざまな条件をクリアしていくごとにひとつの謎は明らかになり、またひとつの謎が浮かびあがる……。

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト

MSX 2

2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64k以上 VRAM128k以上 ¥8,800

●PC-8800シリーズ版 近日発売

資料請求券  
MSX FAN③  
死霊戦線

通信販売

●商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、当社まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)

●発売元 ビクター音楽産業株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世バレス5F  
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)



徳間オリジナル・アニメーション  
平野俊弘監督作品

長き眠りより目覚めし  
宿命の魔物が繰り広げる  
地、割り、空、裂く究極の死闘!!

大魔獣激闘

イラスト/高荷義之

# 鋼の鬼

レーザーディスク  
絶賛発売中

98LX-11  
標準ディスク CAV  
ピスタサイズ  
ステレオHIFI  
カラー60分  
9800円

監督/平野俊弘 原案・脚本/会川昇 キャラデザイン・作画監督/恩田尚之 メカデザイン・特技監督/大畑晃一  
製作/徳間書店 制作/AIC

発売元/徳間書店 制作協力/徳間ジャパン 販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161 ©徳間書店

VTR  
好評発売中



Animage  
Video  
SALE  
or  
RENTAL

ピスタサイズ  
ステレオHIFI  
カラー60分

VHS128GH-14  
B1128GB-5014  
各12800円



シミュレーションゲーム MSX2

ディスク版(3.5"1DD/マップエディタ付)¥7,800

好評発売中/ MSX2 S-RAM付 版(要VRAM128KB以上)¥7,800

# 大戦略

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft

●マップ作成画面



## 新発売

今月号誌上で「大戦略マップコンテスト」の発表をしております。

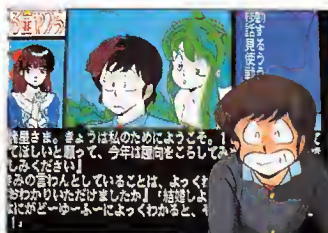
- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格シミュレーションゲーム
- いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
- レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は29種類)
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)

アドベンチャーゲーム

# うる星やつら

～恋のサバイバル・バースティ～

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV



MSX2 ROM版 ¥7,800  
ディスク版(3.5"2DD) ¥6,800

●漢字表示(漢字ROM不要)

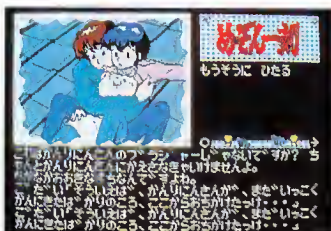
※パナミュージアメントカートリッジ対応



アドベンチャーゲーム

# めぞん一刻

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV



MSX2 ROM版 ¥6,800 大容量2メガロム ディスク版(3.5"2DD) ¥6,800

ROM版は4メガロムだつちゃ!

最新ソフト情報

マイクロキャビンフォーメーションダイヤル

0593-53-3611



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が制作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482



T&E SOFT®

HYDLI



MSX



(RAM) 4MROM

MSX 2



(RAM) 4MROM

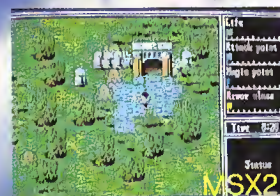
PC-8801mkIISR (FA, MA, VA)

2DRIVE ONLY

5" 2D・2PIECES

¥7,800

ON SALE!



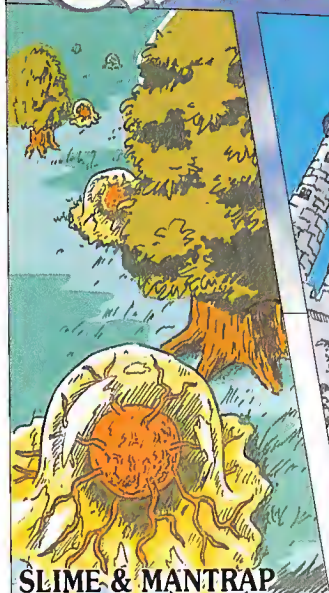
▲ FOREST TOWN



▲ HOLY SHRINE



▲ MAGICIAN HOUSE



SLIME & MANTRAP



CASTLE



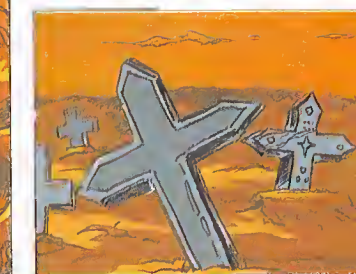
KING'S ROOM



SOLDIER



TREASURE



T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きで T&E の製品がお手元に届きます。

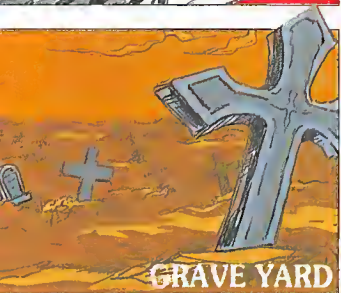
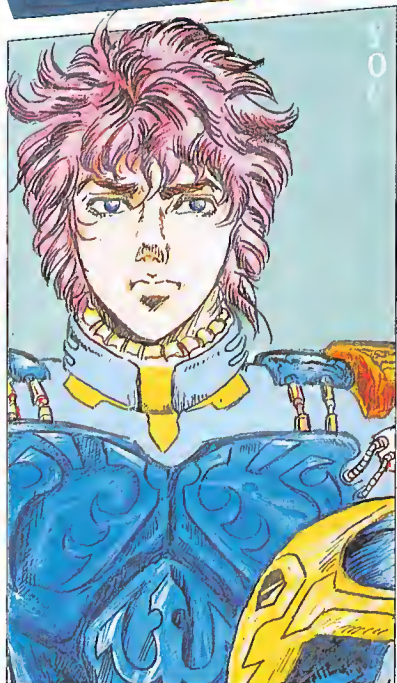
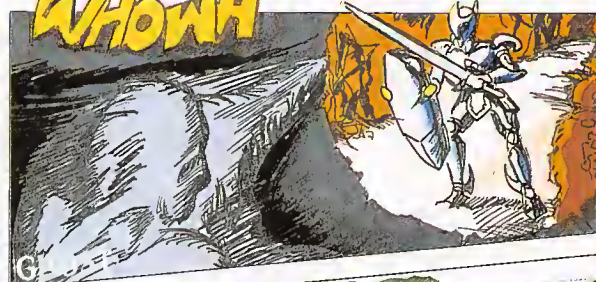
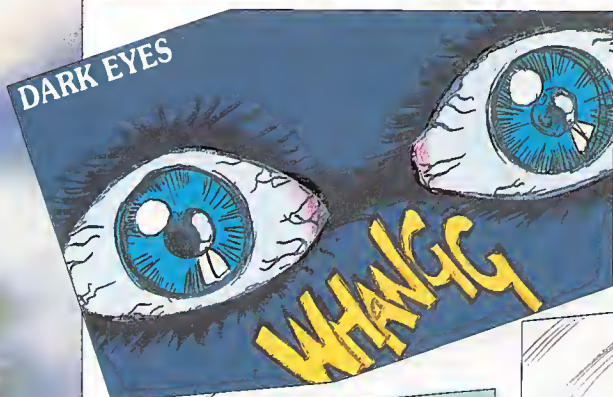
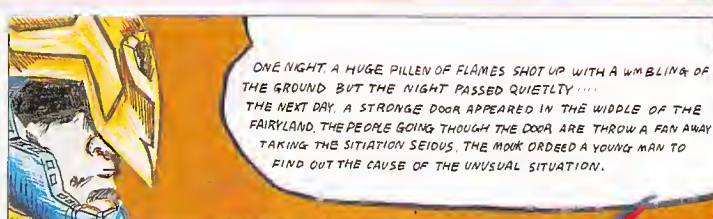
ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFT ユーザーズクラブ 会員募集中!! ★ T&E SOFT テレフォンサービス 名古屋 (052) 776-8500



# DE FINISH !!



- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・遠隔希望の方は300円プラス)
- 雑誌・CD-ROM 1枚ご希望の方は、同じく現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号をお送りください。(本書での請求はお断りします)
- 88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(本書での請求はお断りします)



MSX, MSX2 are registered trademarks of ASCII Corp.

**T&E SOFT INC.**  
製造・販売 株式会社ディーアンドイーソフト  
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン  
116 種別券  
M7 3月号  
88 総合カタログ  
請求券  
Mファン3月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。



# 大ヒット公開中

恐怖のバイオ人間 **最終教師**

SVI・ムービック提携作品

## 銀河英雄伝説

— わが征くは星の大海 —

徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム提携作品



### 「銀河英雄伝説」「最終教師」劇場公開スケジュール

地区	劇場	期間
東京	新宿東映ホール   伊勢丹斜め向い・東映会館2F	2月6日(土)→2月19日(金)
大阪	梅田東映ホール   うめしん・東映会館	2月13日(土)→2月26日(金)
名古屋	名古屋東映ホール   地下鉄・市バス(栄)下車	2月6日(土)→2月19日(金)
福岡	福岡東映パラス   東中州玉屋ウラ	2月13日(土)→2月26日(金)
札幌	札幌東映ホール   中央区南2西5	2月6日(土)→2月19日(金)

### 銀河英雄伝説

— わが征くは星の大海 —

原作/田中芳樹(徳間書店刊)  
監督/石黒昇 脚本/首藤剛志

### 恐怖のバイオ人間 最終教師

原作/山本貴嗣(アニメージュコミックス刊)  
監督/芦田豊雄 声の出演/竹中直人ほか



おなじみ忍者くんが今度は妖怪退治に大活躍。

平和を乱すものはだれた!

絶対に許さないぞ!!

うなる手裏剣、汚える必殺技、

負けるな忍者くん!

がんばれ忍者くん!

MSX<sub>2</sub>版おまたせの新発売

キミはもう必殺技を手にした!!



好評発売中

忍者くん

阿修羅の章

MSX<sub>2</sub>

定 ¥5,600

©UPL/HAL HM-028 価

●ファミコン版忍者くんは、UPLから発売されます。

株式会社 HAL 研究所

〒101 東京都千代田区神田湯田町2-6-5 QSビル5F ☎03-252-5561代

※MSXはアスキーの商標です。

時代を超えて、十手が振り舞うEDOにワープ!!

お宝探検 隠密道中

©HAL MSX<sub>2</sub> 定 ¥5,600

HM-026 価



思わすニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が騒いがかつてくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためすっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。

好評発売中



ザナドゥ



# XANADU

アニメビデオ化決定!!  
提携/角川書店・毎日放送



好評  
発売中!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが

**不可能**

と思っていた

MSXROM版完全移植に成功!!

MSX / MSX2 / 2メガROM / S-RAM 機能2 / RAM 8K / ￥7,800

通販(千200円) 通販販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSX FANまでお申込み下さい。  
〒190 東京都立川市津崎町2-1-4 トモビル TEL.0425(27)6501

MSX はアスキーの商標です。

ドラゴンスレイヤーIV

好評発売中

MSX 専用 2メガROM ￥6,800

MSX2 専用 2メガROM ￥6,800



# GAME **+** CRUSADERS ゲーム 字軍



やった、増ページだ！ 気合を入れていろいろやるぜ。なにしろ、沙羅曼蛇の真のエンディングに到達したのだから、もうこわいものはない。シャロムの牛さんパズルだって解けるし、ハイドライドのキャンプの道具は無限にある。あとはガールフレンドが10人ぐらいいれば無敵だね。

## いきなりアタマから**沙羅曼蛇**についてのウンチク。 死ぬ思いでステージ?に行こう！

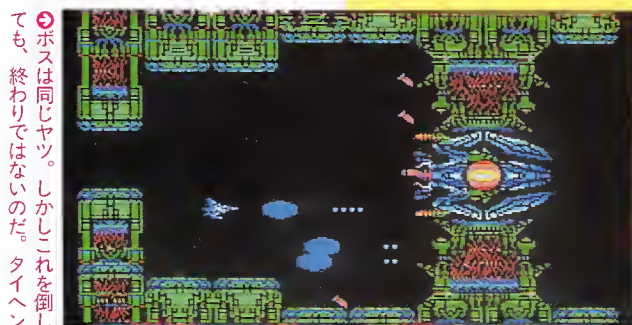
### ■ グラ2を使用しないと ヴェノムを倒せない！

沙羅曼蛇のエンディングまで行くと、グラディウス2の悪玉のヴェノムが出てきて、これが真のエンディングでないことを教えてくれる。いったいどうしたらいいのかというと、スロット2にグラディウス2を差せばいいのだ。これでいいのだ。

OPERATION X  
-WRATH OF VENOM-



④ ヴェノム艦が出た！ でもまるっきりグラディウス2の最終面というわけでもない。微妙に違うところがマニア泣かせなの。え～ん



⑤ ボスは同じヤツ。しかしこれを倒しても、終わりではないのだ。タイヘン

さて、グラ2を差すとどうなるか。オペレーション3(ステージ3、4、5)をクリアするとオペレーションXが現れる。何かといえば単なるグラ2の最終面のヴェノム艦。これじゃグラ2がなければ出てこないはずだ。こいつをクリアすると沙羅曼蛇の最終面(ややこしいなあ)が出てきて、これもクリアするとやっと真のエンディングが見られるというわけ。

### ■ ヴェノムを倒すために たくさんの苦労がある

超ムズカシイこのゲームで真のエンディングを見るには、パワーアップしたら1機もやられずに最後まで突っ走るしかない。もしやられてしまったら、あきらめて最初からやりなおし。コンティニューしたってもうクリアはほぼ不可能。新10倍カートリッジのセーブ機能を使おうにもスロット2にグラ2を差しているのダメ。

でも、コンティニュー後に、確実に少しずつパワーアップする方法がある。プレイヤー2を途中参加させて犠牲にするのだ。赤カプセルをプレイヤー1だけが取り、むずかしいところにきたら、プレイヤー2に死んでもらう。これを何度もくり返せば、装備が復活するよ。



⑥ こいつが悪い。でも真のエンディングには出てこなくてサビシイ

### ■ おまけです。キミは何 に見えるの爆発シーン

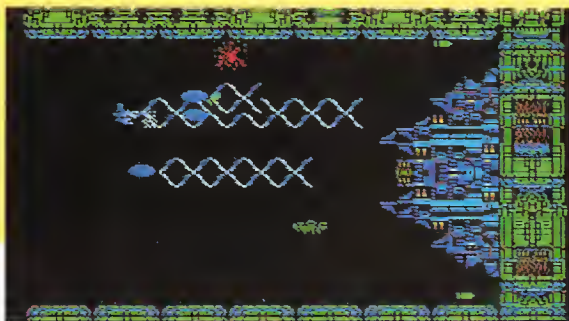
ヴェノム艦のボスをやっつけたらポーズをかけてみよう。爆発のグラフィックを使ってロールシャッハテストができます。

(埼玉県/野田英喜・13歳)

☆わけのわからない形を見せて、何に見えるかを答えさせ、心理の状態を調べるテストのこと。勉強になるなあ。



⑦ 単なる爆発シーンに見える人はタイジンヨープだと思っけど



⑧ もう一匹いた。これを倒してもさらにステージ6が待っているのであつた





## ゲームのぞき穴

何か違う！ そう、ウル技のコーナーという言葉が消えましたね。そういうわけで、何でもありなのでそのへんヨロシクねっ♡

### ザナドゥ(メガROM版)

#### 不法侵入者は強制送還されてしまうのぢゃ？

電源を入れてスタートすると城の前に出てくるけど、ワザと城に行かずにレベル1へ続く穴に入りましょう。すると、また城の前に戻ってきてしまうのです。すごいでしょ。

(埼玉県/吉広和昌・?歳)

☆教訓。何事にも準備が必要。



③名前がないのに穴に入ると……

③天罰が下って、また最初の場所へ

#### タコの弱点は足の裏のような気がするのだ？

僕はビッグクラークを楽に倒す方法を見つけました。

ビッグクラークに出会ったら、ジャンプして上の壁に触れましょう。すると、敵はなぜか宙に浮いた状態になります。そうしたら敵の左上方目がけて、下から突き上げるようにして、突進します。これを何度かくり返すと自分はほとんど無傷で敵を倒すことができますが、けっこうタイミングがムズいので、



④何人分のサシミが採れるのだろう

何回もチャレンジしてください。

(新潟県/高橋進・14歳)

☆ほかのデカキャラにも通用することもあるので試してみよう。

### F1-スピリット

#### コマ何秒に命をかけるのっていいと思うよ

「HYPEROFF」とパスワードを入れてレースをしよう。そして、ピットインしてみよう。すると、ピット・クルーが猛スピードでダッシュして、すごい勢いで車を修理してくれるのだ。

(埼玉県/タラちゃん・16歳)



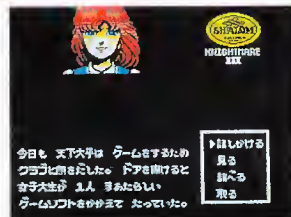
①これは速い！ 1秒ちょっとですすでに作業を開始しているのだよ

### シャロム

#### やっぱり漢字の名前って感じいいなあ、うん

自分の名前を入力するときに、いきなり「おわり」を選ぼう。ガールフレンドの名前も入力せずに、同じく「おわり」を選ぼう。スタートしてみると、主人公の名前は「天下大平」、ガールフレンドの名前は「女子大生」になっているのだ。

(京都府/井上1号&2号)



②女子高生に見えるんだけどなあ。でも名前だからしょうがないね？

☆漢字で表示されるけど漢ROMは必要ありません。知っているとは思うけど、念のため。

#### のぞき穴にノゾキのウル技。ぴったりだね？

カリレオの家の天体望遠鏡のところで、「何かする」のコマンドを7回ほど連続してやりましょう。なんと、「のぞく」というコマンドが出てきます。そして、そのコマンドを実行すると、女性のシャワーシーンが出てくるんだな。

(福島県/松本博之・14歳)

☆こういうのは大好きでしよ。



③拡大してみたい。いかなるものでしょうか？

④しかし、このくらいで鼻血を出すとは、けっこうウブなのねえ？

### 沙羅曼蛇

#### 触手でショック死するための予備知識です

触手はすき間を通り抜けられるのだ。よけきれなくなったら、試してみよう。

(青森県/まっする日本・?歳)



⑤いたたた。すいすい抜けます。うぶ、すいすい抜けます。だいじょ

#### オプションをホールドしたままにするには？

この技は2人同時プレイでやる。プレイヤー1がオプションを付けて、オプションホールドを取る。タイマーが切れる前に、プレイヤー2に死んでもらう。これでプレイヤー1は、死ぬまでオプションがホールドされる。

(新潟県/

米山剛史・14歳)

☆役立つのかなあ？



⑥タイマー表示がなくなっている。ずーっとだよ





# GAME 十字軍

## フェアリーランド

これでわざわざ電源を入れ直す必要はない?

ゲーム中にSTOPキーを押してポーズをかけたら、F4とRキーを同時に押してみよう。すると画面に「RESET」と表

RESET

④この5文字が出たら成功。へえ示されて、タイトル画面に戻ってしまうのだ。

(茨城県/飯島太郎・14歳)

☆友達にしかけてみよう。

## ダブルビジョン

ナオンの写真が全部ばっちり見られるんだぜ

今まで、ピンボケの写真しか撮れなくて泣いてたキミ、ラクしてうふふのグラフィックが見たかったキミ、このウル技があれば全部のグラフィックが拝めてしまえるのだよ!

まず、タイトル画面で「えっちへんたい」と入力し、終わったあとで、1か2を入力して早押しクイズをやろう。ここまでは1月号の付録とまったく同じ。ここからが問題だ。最初の2問はわざと答えないで「上野動物園のパンダの子供の名前は?」という問題にだけ答えよう。

これで、1を押してクイズを始めていたらムービングスクールが、2だったらスタジオカットのグラフィックが、全部見られるのだ。当然ながら、クイズに正解しなきゃだめなんだけどね。

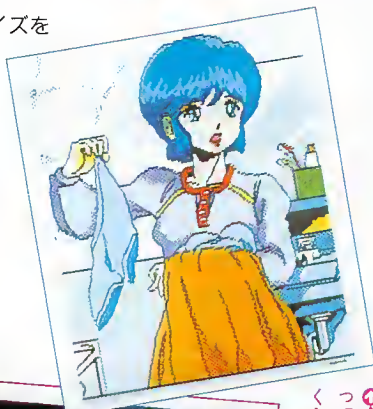
(千葉県/たこ・?歳)  
☆今回は、あまりきわどいグラフィックはなしね。

それぞはうえのどうがつえんのかんた  
“の”ことなまは?

④まさかこのクイズの答えがわからない人はいないと思うけど……



④いいねえいいねえ。天使だよ、妖精だよ〜ん。パシャパシャ!



④今がいちばん光  
ってるんだよ。  
くらくらするなあ

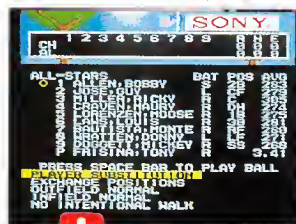
④今の表情いい  
よ。最高だよ。  
少しスカートを  
持ち上げようか

## ハードボール

スコアボードの星条旗が日の丸に変わるのだ

ゲームが始まったら、スペースを押して、スコアボード画面にしよう。つぎにTABキーとスペースを同時に押して、バスターボックスシーンに戻そう。そして、再度TABキーとスペースを同時に押すと、スコアボードの星条旗が日の丸に変わる。  
(東京都/来野猛士・?歳)

④最初はこのように星条旗がある



④日の丸に換  
えることができる。  
お好みに応じて  
どちらかを……

## バブルボブル

ドッキアアン! 色が  
変わる! 変わるウ!

ボーナスステージで、STOPキーを押してポーズをかけましょう。ほうっておくと、ボーナスステージが終わってしまい



④宝の山を前にして  
ポーズするせいたく  
に色が違うような!

ます。それだけならたいしたことないのですが、じつは、キャラクタの色が変わってしまうのです。たとえば、もんすたは黄色、ぶるぶるが緑色になってしまいます。これもやっぱりたいしたことはいんですけど、ぜひ1度お試しあれ。

(長崎県/谷口嘉磨・?歳)

☆はらひれふれへれほれ〜



④もんすたが黄色! 夢見そう……

## スクランブルフォーメーション

1UPキャラの報告だ。  
さっそくやってみよう



④1UPキャラ見つけ! ほかにもないかなあ〜

赤坂プリンスホテルとそっくりなビルがゲームの中に出てくるけど、その左隣の三角形の緑地帯に、地上攻撃をするか、あるいはミニプレーンを当ててみよう。1UPキャラがでくるぞ。  
(岩手県/佐藤慎太郎・14歳)  
☆ほかにもどっかに隠れているかも知れないぞ。

新コーナー!  
タイトル未定

沙羅曼蛇ウソコ外伝 ページも使っておきながら、まだ言い足りないことがあるのだ。前号の沙羅曼蛇の記事は読んでくれたかな。じつは、かなりリシューティングゲームをやっている。その道のプロと呼ばれる責任者でさえ2面まで行くのがやっとだったと、かく、いくらパワーアップしても1度やられるともう復活できなかった。このような場合はどうするか? まず、スピコン付きのソニーの機械でやり、連射機能付きのジョイスティックを使う。それから10倍カートリッジを使ってみよう……(P88へ続く)



## ガルフォース～創世の序曲～

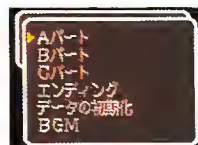
### 生ディスクを使って、いろいろできるらしい

何もなさそうな創世の序曲にもこんなウル技があったぞ。

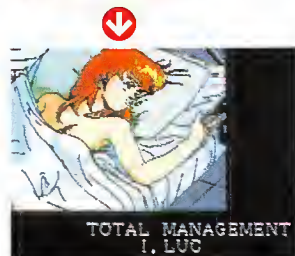
オープニングデモが始まったらゲームディスクを取り出して、フォーマットしただけの生ディスクを代わりに入れて、スペースを押そう。最初から始めるか、途中から始めるかを選択するコマンドが出てくるので、途中からのほうを選ぼう。

すると、写真にあるような設定コマンドが出てくるので、このときにゲームディスクに入れ替えてから、お好みのものやってみよう。

注意してほしいのは、生ディ



⑨こうなったらゲームディスクに入れ替える



⑩試しにエンディングを選んだら本当にエンディングになった

スクのほうは死んでしまうので、使う場合はまたフォーマットしなおしてね。

(北海道/佐藤友也・13歳)

## カリオストロの城

### また見えない階段を発見した。おもしろなあ

ステージ7の時計塔でも見えない階段が発見されたゾ／

写真のところで階段を何回も



⑪またも見えない階段を登った

登り降りしていると、アラアラ階段の延長を登ってしまった。

さらに登っていくと、ワープしてしまうゾ／

(長崎県/小原良典・13歳)

⑫谷本篤史・13歳



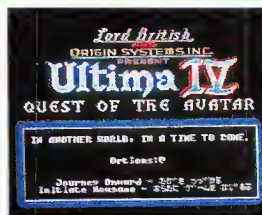
⑬登りつめたらワープしちゃった

## ウルティマIV

### タイトル画面で音楽セレクト技ができるのだ

タイトル画面で以下のキーを押すというけな場面の音楽が聞けます。

T……町、O……屋外、D……ダンジョン、B……ロード・ブリティッシュ、C……城内、2……戦い、3……神殿、4……商店とシアーまたはキャンプとなっています。



⑭タイトル画面にいきなり隠れてるなんてすごい

4はその前に鳴っていた曲の種類によってどちらが鳴るかが決まるみたい。

(東京都/中村幹人・13歳)

☆ほかの機種版と同じ技ね。

## 魔王ゴルベリアス

### タイトル画面で顔面セレクト技ができるのだ

タイトル画面で以下のコマンドの中から1つだけ入力してからリターンキーを押す。もう1回同じコマンドを入力してからリターンキーを押すと、画面上に現れているケレスの顔が変化するぞ。1回変化が現れれば、つぎからは2回くり返さなくても変化できるようになる。

コマンドはPAC、JEMINI、

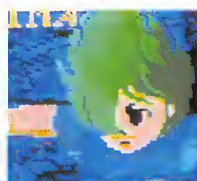


⑮このタイトル画面のかわいいケレスの顔が変わっちゃう

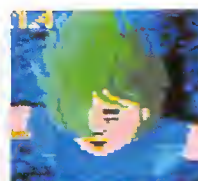
MIYAMOTO、JANUS、MOOの5つだ。

(沖縄県/MSXFN・12歳)

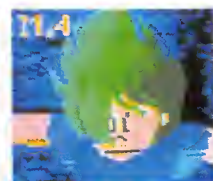
☆6面相を見てみよう。



⑯これが元々の顔。どのように変化するか？



⑰PACだとこうなる。細い目だね



⑱JEMINI. するどい目だなあ



⑲MIYAMOTO. 実在の人物なのか？



⑳JANUS. 完全に笑ってますな



㉑MOO. 顔になんか書いてあるがな

## ウィザードリィ

### 属性の違うキャラクタをパーティーに組もう

このゲームでは属性の違うキャラクタ同士はパーティーを組めないよね。でもこの方法を使

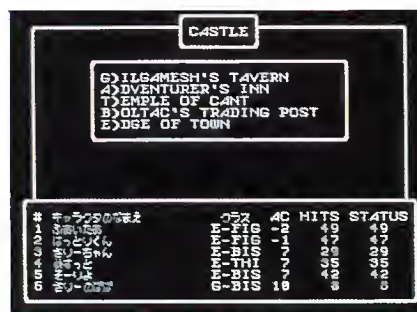
えば可能になるぞ。

まず、属性の同じキャラクタでパーティーを組み迷路に入ってからリセットする。そして、さっきと違う属性でスタートし、リセットした場所まで行き、Iを押して検索する。そして、GETで仲間に加えるだけでいいんだ。

(奈良県/

喜多寧・13歳)

☆うーんするどい。しかし、このあと属性をキープするのが至難の技だと思うんだけどねえ。



⑳こうすれば君主と忍者でもパーティーが組める





# GAME 十字軍

## シャロム

新コーナー  
タイトル未定

沙羅曼蛇ウチク外伝3 時間がかなりそうだけどできないよりはマシだ。というわけでテープにセーブしながら最終面を目指すことにした。だいたいセーブするのは5分ぐらいかかる。当然ロードにも同じだけかかる。5分間待って最強の装備を呼び出してゲームを始める。それが進行方向の全面に拡がってジャマをしていいる場合は絶望的状況だ。なぜなら……(P91に続く)



## 通り抜け できます

本当のことをいうとQ&Aをやるのはタイヘンなのです。ゲームの知識が豊富じゃなきゃできないもん。たくさんやりたいなあ。



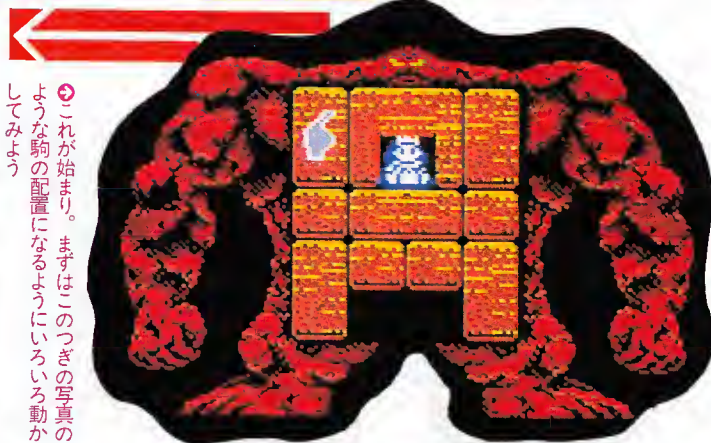
①この形が絶対の基本だ!



②縦長の駒を右半分に置く



③縦長の駒を上1列に、いちばん大きいのを中央に



④これが始まり。まずはこのつぎの写真のような駒の配置になるようにいろいろ動かしてみよう



⑤さらにこうする。ここまですればあとはカンタン



⑥こうなると、小さい駒を整理すればOKなんだな



⑦最後に大きな駒を左に動かす……



⑧チェルシー姫救出。どうもごろうさまでした

## は〜りいふおつくす雪の魔王編

**Q** パロの山できつねがケガをしています。治療のしかたがわからなくて困っています。どうすればいいのでしょうか。さるに早くやれと言われてます。ぼくはさるにも劣るのでしょうか。教えてください、お願いします。

(東京都/武井宏隆・12歳)

**A** ものすごい低姿勢だなあ。では人間の尊厳にかけて教えてあげよう。ここは、このきつねを助けるかどうかによってエンディングを見られるかどうかのわかれ道といってもいい

ぐらいの、大切な場面なんだ。キミは動物がケガをしたときにする動作を注意して見たことがあるかな。そう、ペロペロとやればいいのだ。自分はただのきつねじゃなく、魔力を持っているんだからねっ!



①これが問題のきつね。いややつだけどいろいろな情報を持つて

**Q** いくら捜しても氷のカギが見つかりません。キッドの森をすみからすみまで捜したのですが、見つかったのは木のカギだけでした。せっかく氷の城までどりついたけど、中に入れずに力つきてしまいました。また、ついでにキッドの森にある仏像は何なんでしょう。たたいたりしてみました。そういうことをするものじゃないとで、ほかに何もできません。パロの山のきつねも助けられない。どうか解答を!

(山形県/結城一也・16歳)

**A** ふむふむ、キミは末期症状のようだね。元はといえばケガをしたきつねを助け

いで見捨てたのがいけないんだ。このゲームは愛がテーマになっていることを忘れないようにね。きつねを助けると氷のカギの入手方法がわかるのだ。そして、もうひとつの質問の仏像だけど、これがものすごく氷のカギと関係あるのだ。何かを頭の上に乗せて、呪文を唱えると……。



②キッドの森の仏像。でも普通の画面と違うことに気がつくかな?



# 十字軍緊急報告

スペシャル

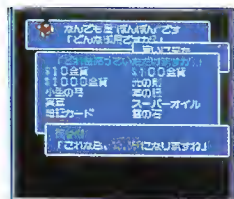
その1

## ハイライト3の巻

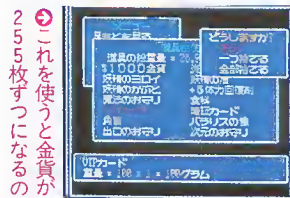
ゲーム百字軍(F・F・B)なんてメじゃないぜ。PACなんかなくなつてこんなにおもしろいことが出来るハイライド3は奥深いんだわあ。

### とても便利なVIPカードをもう持っている?

両替機は非常に便利だけでも、重くてしょうがないと思っている人は多いことでしょう。そこで思いきって両替機を売りましょう。するとチローンという音とともにVIPカードというものが手に入っているはず。このカードを使うとすべての種類の金貨が255枚ずつになる。(岡山県/樫村匠・7歳)



④両替機を売るとチローンと音が鳴る

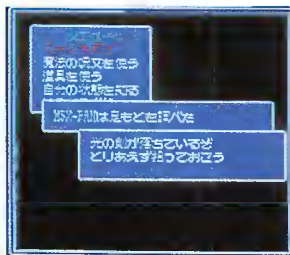


②これを売ると金貨が255枚ずつになるの

### 史上最強! 光の剣。何と攻撃力が100だ!!

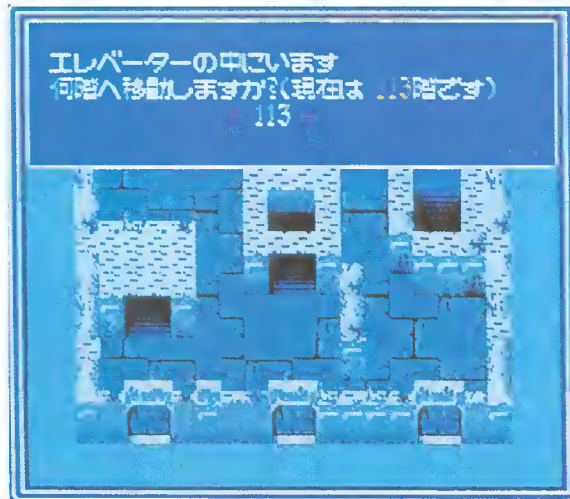
エンディング画面でレーザーソードというのを見た人もいるだろう。ぼくは、そのレーザーソード(光の剣)を取りました。場所は、ハーベルの塔113階のエレベーターの中です。攻撃力は剣の中では最高の100です。

(大阪府/富田隆司・14歳)  
☆キミはエライ! 200階もあるハーベルの塔を少なくとも



④光の剣の攻撃力は100。これで人面石なんか目じゃない!!

113階まで1歩1歩探したことになるね。うーん考えただけでも頭がいたくなる。

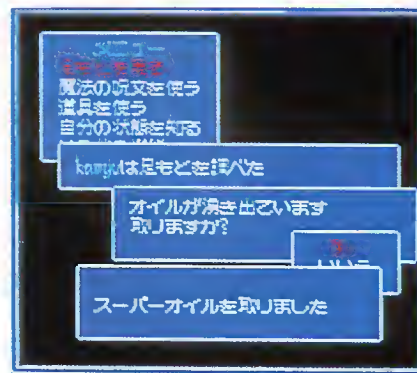


⑤この階に光の剣が隠されている。全部の階を調べないかぎり見つけ出すことは不可能。まさにまぼろしの剣だ!

### ただほど安いものはない。オイルが手に入る



④ここが問題の油田だ。一日中オイルがわいているのだ



ハーベルの塔の少し下の石で囲まれている場所を捜して下さい。なんとオイルがわいているのです。しかも20時まではただのオイル。20時をすぎるとスーパーオイルが手に入るのです。これでオイル代を気にする必要がなくなる!

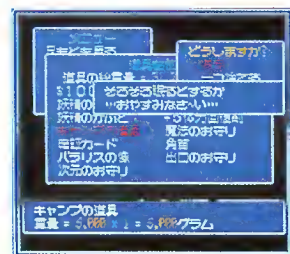
(愛知県/建木保彦・7歳)

☆このせこさがいいよ。たいして助かるものではないけれどもちりもつもればなんとやら、けっこう得することになるんだよ

ね。でも重すぎてお金を全部捨ててくちやなくなったりして……。いや、けちをつけるのようす何にしてもただは偉大なのだ。

④やっぱりただというのはいいものです。画面はスーパーオイルを取ったところ。ピローンと音がするのもし

### 高いキャンプ道具を何でも使えるお得な技だ



④まずキャンプ道具を使って寝てしまおう



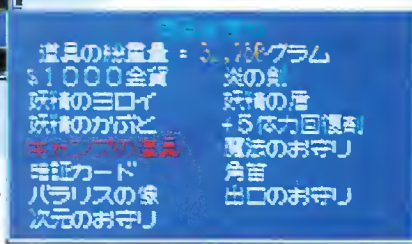
④その他の機能を使ってゲームを終わる

⑤再スタートすると……。キャンプ道具は持ったままなくならないの

キャンプ道具を買ったらキャンプ道具を使ってみよう。そのあとすぐにゲームエンドにする。そしてまた同じキャラクタでゲームを再びはじめるのだ。するとあら不思議。キャンプ道具は持ったままなのでした。この技はなかなか使いががあると思いますがいかかでしょうか。

(大阪府/西河雅徳・15歳)

☆うーんなんかセコ技が多いなあ。ま、いいか。ゲームは終わったやつがエライのだ。マッドドラゴンなどと対決するときを使うと、便利な技だよ。この技はみんなたくさん送ってくれたので参考になりました。



やったねゲームプレゼント 光の剣の富田くん、キャンプ道具の西川くん、トラゴン省略の林くん。みなさん優秀でした。





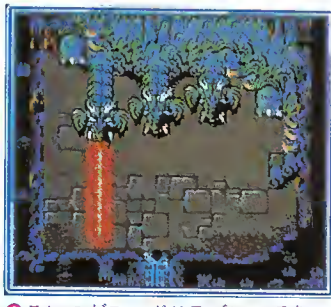
# GAME 十字軍

## だって……。マッドドラゴン強いんだもん!!

ドラゴンを倒して「ドラゴンの牙」を手に入れなければ王様は宝物庫に入ってくれないよね。でもこの王様のわがままを出しぬく方法があったのだ。

まず、宝物庫の番兵の前まで行き20時まで待つ。20時をすぎたら番兵に話しかけると番兵は消えてしまうのだ。安々と宝物を手に入れて、入ったときと同じ要領で出ればジムの巻き物はキミのもの!

(大阪府/林信之・7歳)



④こいつがマッドドラゴン。できれば戦わずにすませたい



⑤20時を過ぎたあと門番に話しかけると、ほらいなくなった!



⑤20時までひたすら門番の前で待つ

## MSXとMSX2でデータ交換できるのだけ!

MSX版とMSX2版ではデータが互換するのです。あたりまえといえばそうだけど、友達同士でバージョンの違うゲームを同じデータで遊べるなんておもしろいと思いませんか?

(東京都/跡部靖夫・13歳)

## 終わった人だけできるミュージックモードだ

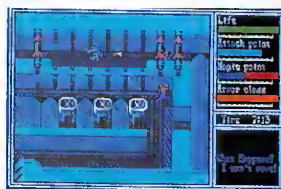
ゲームの中では役に立たなかった銀行は、ゲームのエンディングまでいってから同じキャラクタで再スタートさせると、ミュージック・セレクトできる場所になるのだ。

(奈良県/木村英樹・14歳)

## 金しばりにあったらカーソルをバシバシだよ

金しばりにあうとしばらく動けなくなりますよね。そんな時まわりを敵に囲まれたりすると、あっという間に死んでしまうのでカーソルまたはジョイスティックをめっちゃくちゃに動かして下さい。普段の4分の1ぐらいの時間で脱出できます。

(岩手県/堀川英史・7歳)



④金しばりにあっているところ。この間に総攻撃をくらうと痛い

☆なるほど。いつも手の運動をして、鍛えておかなかちゃ。ちょっとしたことが運命のわかれ道だもんね。

## 役には立たないけどおもしろいからいいか

## フェアリーランドの夕焼けはとても美しい?

デモのとき、ポーズキーを押すと昼間の画面が赤っぽく夕焼けに見える! フェアリーランドは夕焼けも美しいのだ。

(静岡県/斉藤大・7歳)

☆まあ、よろしいんですけどねえ。ハイドライド3の人気は、こういうへんな投書も生み出してしまったのかしら。



③フェアリーランドの夕焼け



④文字も夕焼け色に染まる!?



④これが「④」の画面。いったい何なのか。編集部でもわかりません。すべては謎なのであった。

⑤こっちは「Ⅲ」の画面。これはまあ、ハイドライドⅢなどのできるから利用価値はあるか!?

## 「⑤」や「Ⅲ」っていったい何のことぞんしょ!?

名前登録のときにTABキーで「Ⅲ」。SELECTキーで「⑤」が出ます。この「⑤」は何なのでしょう?

(兵庫県/木下剛毅・7歳)



## ハイドライド3にもバグがあったのだ一っ!!

宮殿の3階、コンピューターのある部屋で音の鳴るところのいちばん下を調べてみよう。するとハイドライド3がいうことを聞かなくなって勝手にとんでしまうのです。他にもだまりこくって動かなくなったりとか、あります。

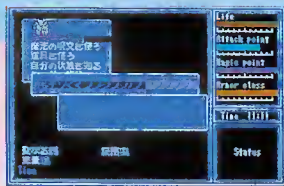
(大阪府/鈴木基太・14歳)



⑤このように一見、おとなしそうに見えるやつは、編集部で大音響で鳴き出してしまったのだ



⑥なんとMSX版でもきれいに同じところにバグがあるので。ハイドライド3はバグも互換



⑦これなんかわけがわからなくなりそうなくらいバグってます。たまにはおもしろいね

## 新コーナー タイトル未定

沙羅曼蛇ウチク外伝4うにようによが背景に違いないと思つてぶつかつてみると、強制スクロールだからどうせぶつかつて、やられてしまうのだ。そうなるもまた、5分間びくびくがうとつきあわなくちゃいけない。そんな苦勞のすえやとエンディングにたどり着くと、待っていたのはヴェノムちゃん。まいりました。(東京都/十字軍のボス・22歳☆今回はこのコーナーに投書が少なかったのて勝手に苦勞話をしました。こんなふうにはほかのコーナーでは紹介できないような投書を持っています。またコーナー名も考えて送ってくだらうれしいな。



その2

# 死 霊 戦 線 の巻

アンケートによるとこのゲームの人気はアタックするほどでもなく、無視するほど不人気でもない。では十字軍で引き受けようではないか。

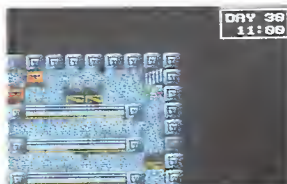
## フクザツカイキな地下を攻略

地上とほぼ同じぐらい地下は広い。そして、マップは全然どうなっているわからない。そこで、マップ公開&ポイントとなる場所をくわしく説明するよ。

### 1 教会

ある十字架を調べると地下室へ行ける階段が見つかります。地下室にはいろいろなアイテム

があるので取っておきましょう。あとで使います。

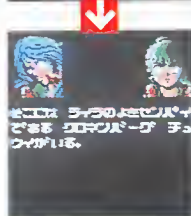


①教会はすぐにも地下へ行くことができる唯一の場所

### 2 墓 場

ここは地下墓場。ここでライラの先輩の、クロネンバーグが動けない状態にいる。どうすれ

ば助け出せるのであろうか？謎である。

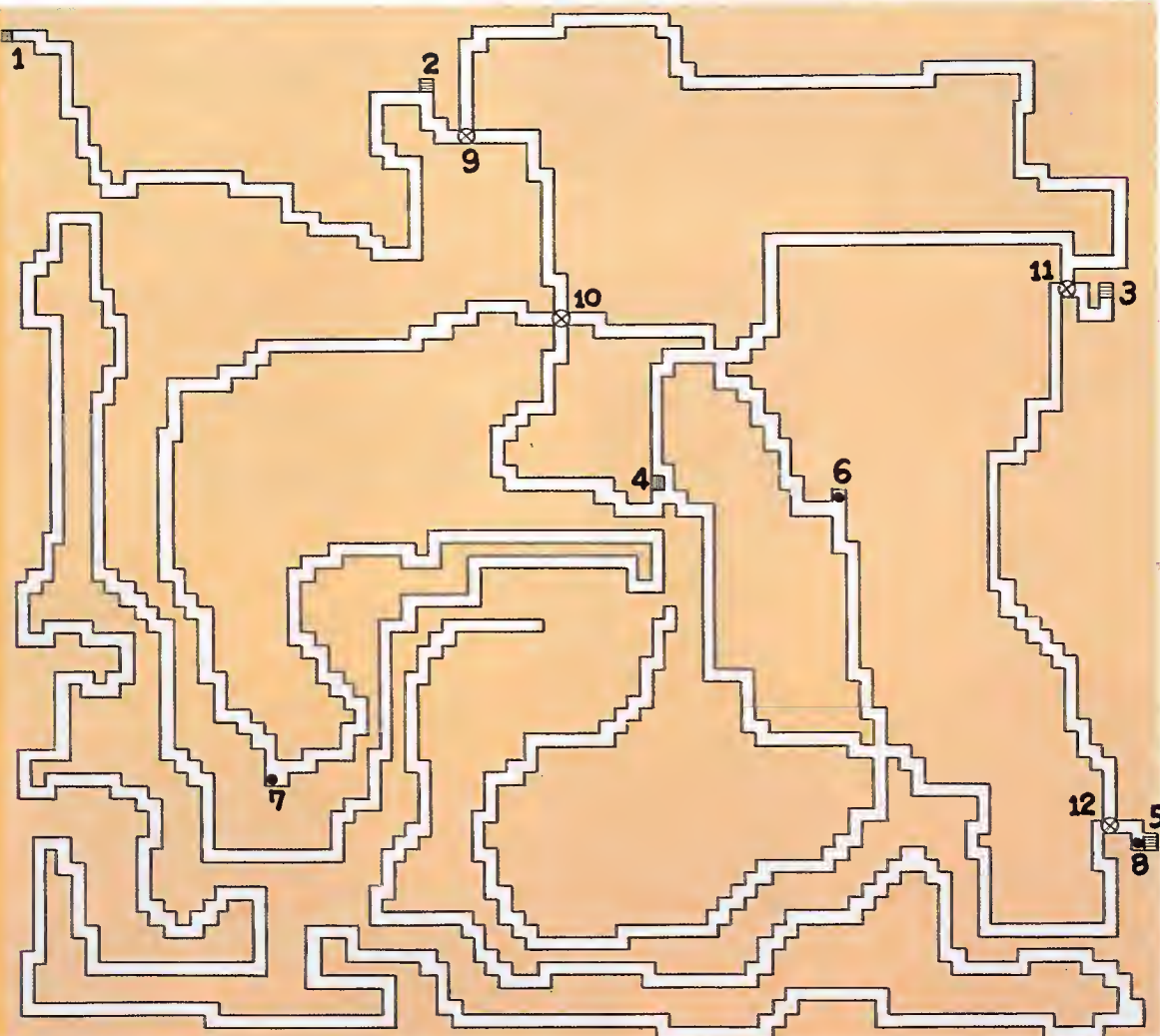


②地下の墓場はすごく暗くて道の区別がつかない  
③どうにかやってきた

地下マップ

チャニース・ビル

やけにすっきりしているマップだけど、じつはここを省いて、袋小路は省略してあるんだ。ここに見えていない道だけ利用するといわけ。自分でいろいろ探検してみたらじやないと役に立たないマップだよ。心地よい不親切でしょ。



## マップ上の記号の意味

⊗ 地上との出入口／●＝人  
≡ 必ず敵が出現する場所

※数字は記事の見出しの数字と対応しています。





### 3 ブラウニングの館

このブラウニングの館でもやたらとアイテムの入った箱があるのでいろいろと手に入れておこう。けっこうオイシイ場所だ。



④ここまで来るには運が良くない限りは、そーと一疲れる

### 4 遺跡

湖のまん中にある遺跡も地下道を通ってくれば、ポートなしで行けてしまう。でもすなおにポートで行ったほうが楽かもしれない。

④遺跡の地下も墓場のような感じがしていいものではない



④久しぶりに見る陽の光はなんともありがたく感じてしまう

### 5 山小屋

ここの階段は地下にあった死体をどかさないと現れてくれないので、まずは地上から行っておかないと地下からは出られないのだ。

### 6 ロメロ

この人は軍人だ。SSWATというのは、かなり重要な役割

があるに違いない。階級も大佐でとってもえらいやつ。



④たよりになりそうだけど、じつは……？

### 7 ウェス

なぜかこんな所に一般の青年がいる。ちなみにこの青年はテイクすることはできない。



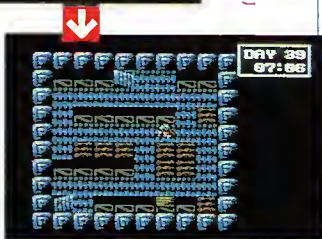
④こんな所で何してるの？

### 8 オマドーン

この老婆はなにやら重要な人物みたいだ。話をすれば何かわかるかも。



④この人も、テイクするのとはできないよ



④ここで、ああすると、こうなるんだけど秘密ね♡

### 9 敵出現その1

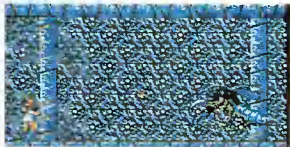
教会を起点にすると、まず最初に絶対戦わなければならないヤツがここにいる。



④大物ばかりが出てくるのが特徴。こんなのまだ序の口！

### 10 敵出現その2

絶対出てくるモンスター連はやたら強いので困ってしまう。こまめにセーブするのがいちばんの対策方法なのだ。



④こういう十字路に出てくるので、ひじょーに困りものだ

### 11 敵出現その3

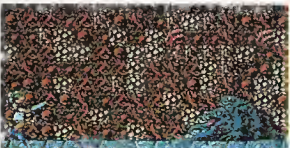
これらの強いヤツに勝つためには必ず1歩前で、十分に体力を回復してから挑戦するようにしよう。



④アイテムのたくさんある場所まであともう1歩なのにな～

### 12 敵出現その4

最後に勝つ秘訣を教えましょう。対決するまえ使用する武器にPS-REMをかけるとかなり効果があるよ。



④重要な場所の手前に出てくる

## 投稿大募集

たくさんページがあるのっていいね。次号は1周年記念だから、特別なことをやりたいな。一応「アシユギーネ」の新作と「太陽の神殿」を予定してます。

へんな現象を見つけたら「ゲームのぞき穴」、悩みは「通り抜けてきます」まで投書を送ってね。「緊急報告」や「コレクション」してほしいことがあったらそのリクエストも書いてね。記事について不満のある人も「アフターサービス」しますのて文句を書こう。この5つのコーナーのどれにもあてはまらないけど、十字軍に手紙を書きたいという人は「新コーナータイトル未定」あてでいいわけだ。

あて先、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。1通で複数のコーナーあてでかまわないのでどんどんお手紙ちょうだい。すごい情報をくれた人には希望のゲームを。普通の情報の人には特製テレカをプレゼントします。すごい人の発表は下の欄外でしてます。ではまた来月！

新コーナー！  
タイトル未定

緊急報告その3 イースの巻 前号で約束したラスティンの廃坑の地下3Fのマップを掲載する。マップ提供は日本ファルコムでした。もひとつアフターサービス 前号の十字軍コレクションのスクリーンショットにグラデーションを差してやるコマンドのなかに「METALION」というのがありましたが、これは「METALION」のまちがいでした。訂正するとともにお詫言します。

ラスティンの廃坑地下3Fマップ







THEプロ野球

激突

ペナントレース

プロ野球の感覚そのままに  
ペナントレースを勝ち抜け!!

コナミ

☎03-264-5678

3月26日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	ディスク/新10倍
価格	5,800円



## ペナントレースでリーグ優勝をめざせ

この「THEプロ野球激突ペナントレース」の魅力は6球団のリーグで最高130試合をとおりて優勝を競うペナントレースモードだ。

今までの野球ゲームでは1試合だけで勝敗を競っていたけれど、このゲームではプロ野球同様に1シーズンをとおりてペナントレースとして競える。具体的にペナントレースの内容にふれると、試合数は5~130試合の間で5きざみに設定でき、自分の球団とほか5球団を決めて(もとからあるのは6球団だけどエディットしたチームも参加可能)

自分がこれから戦うリーグを作りペナントレースを開始する。途中の順位や勝敗数はディスクや「新10倍カートリッジ」に保存できる。

ペナントレースの途中でもコンピュータとの練習試合や友達ちとの対戦も当然できるわけだ。

そのほかにもチーム名、選手名、打率、本塁打数、右打ちか左打ちか、走力などのデータを入力して自分の球団を作るチームエディットや、2チームを選びコンピュータ同士で対戦させてそれを観戦するモードもある。

打率もよく考えて/  
打順の決定

STARTING ORDER				KOBE LINES			
RIDERS	AVG	HR	RB	RIDERS	AVG	HR	RB
1. 1.000	1.000	1.000	1.000	1. 1.000	1.000	1.000	1.000
2. 1.000	1.000	1.000	1.000	2. 1.000	1.000	1.000	1.000
3. 1.000	1.000	1.000	1.000	3. 1.000	1.000	1.000	1.000
4. 1.000	1.000	1.000	1.000	4. 1.000	1.000	1.000	1.000
5. 1.000	1.000	1.000	1.000	5. 1.000	1.000	1.000	1.000
6. 1.000	1.000	1.000	1.000	6. 1.000	1.000	1.000	1.000
7. 1.000	1.000	1.000	1.000	7. 1.000	1.000	1.000	1.000
8. 1.000	1.000	1.000	1.000	8. 1.000	1.000	1.000	1.000
9. 1.000	1.000	1.000	1.000	9. 1.000	1.000	1.000	1.000
10. 1.000	1.000	1.000	1.000	10. 1.000	1.000	1.000	1.000

④試合の前には必ずこの画面で先発ピッチャーと打順を決める

モードは5つ

③タイトル画面で選べるモードは5つ。オリジナルチームを作るモードやコンピュータ同士を対戦させる観戦モードもある

キミもチームのオーナーに/  
チームエディット

TEAM EDIT									
TEAM NAME KONAMI									
BA	NAME	LR	AVG	HR	RUN	C	S	F	
1	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
2	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
3	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
4	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
5	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
6	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
7	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
8	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
9	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
10	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000

④チーム名や選手名とデータを入力して自分のチームを作ろう

プロ野球感覚で  
最高130試合

ペナントレースの開幕前にいくつか設定をしなければいけない。自分のチームを決めるのはもちろん、ともに火花を散らす敵を決めてリーグを作り、シーズンの総試合数を決めるのだ

③自分のチームを選んだらリーグの作成。オリジナルチームを作っておけばリーグに入れられるのだ

④いよいよ開幕。5試合を1節として数える

③ペナントレースのモードを選ぶとこの画面になる。さあて自分のチームはどれにしよう

④リーグを作ったらシーズンの試合数を決めるだけ

ペナントレース開幕!!







## 愉快的キャラクタで楽しい野球!!

攻撃側はバッターを打席内で左右に移動しバットを上下に動かして打つんだけど、このバットの上下がくせもの。優勝目指して練習あるのみ。ピッチングフォームはとってもこっていてオーバーやアンダーなどピッチャーや状況によって違うのだ。野手は動きがとてもかわいくて、捕球しても大暴投したり送球を受けそこなうまぬけな選手もいる。一瞬「ムッ」とくるけどキャラ

クタがかわいくってなんとなく許してしまう。審判も突然現れていっしょうけんめいだし、ランナーもまるでこんなかのような華麗(?)なスライディングを見せてくれる。やればやるほどキャラクタがかわいく見えてくる。

動きもいいしキャラクタもかわいくておもしろい。先にもあげたチームエディット機能やベナントレースモードに加えてますますうれしいね。

キャラクタが死ぬほどかわいい



### こまかいけどイキな心づかい

ゲームの進行には関係のないことだけど、このゲームにはこまかい気づかいが多くてとてもうれしい。

そのひとつがピッチャーのフォーム。投げかたでもそうだけど、ランナーの有無でも変化するなんて /

#### ランナーのいないとき



#### ランナーのいるとき

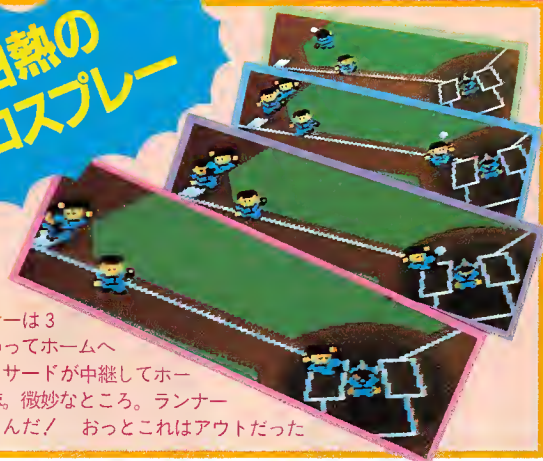


臨場感あふれる投球フォーム

#### 基本画面



### 白熱のクロスプレー



④ランナーは3塁をまわってホームへ向かう。サードが中継してホームへ送球。微妙なところ。ランナーすべりこんだ! おっとこれはアウトだった



# シャノール麻雀の 新作はとても強力!

アスキー  
☎03-486-8080  
発売中

## 麻 雀 悟 空

プロフェッショナル

媒 体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価 格	6,800円

### まるで人間を相手にしてるみたい

MSXで遊べる麻雀ゲームも今までにいろいろあったけど、4人打ちでしかも実際の雀卓みたいなデザインの「雀聖」はついこのあいだまで、F・F・Bのベスト10にひょっこり顔を出すほど人気があった。この「雀聖」はファミコン版の「麻雀悟空」と同じ内容なんだけど、これをパワーアップしたのが、MSX版「麻雀悟空」なんだ。

グラフィックや操作方法はほとんど同じなんだけどS-RAMを内蔵したことによって自分の成績を記録できるようになったこともあり、い

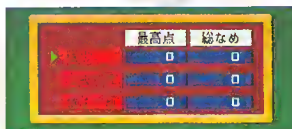
ろな機能が付け加えられたのだ。

もちろん、それだけではない。思考ルーチン(コンピュータがどのように麻雀を打つか考える部分のプログラム)を改良して、コンピュータを強く、そして個性的にしたのだ。しかも「雀聖」とくらべると、コンピュータの考えている時間が短い。ただし、重要な局面になると、かなり考える場合もあり、このへんがとても人間っぽい。

サウンド面でも「ボン」なんてのは当然発声するし、音楽もこっているよ。

### たくさんの機能を全部紹介しよう

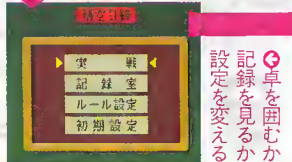
まず、プレイヤーは「悟空」「八戒」「悟浄」のなかから1人を選ぶ。どのキャラクタも初期の状態は同じだ。3人分の



① 猿、豚、カッパから選択



② カンタンカムズイカ選択



③ 卓を囲むか記録を見るか設定を変えるか

記録を保存できるけど、名前が変更されないということだね。そして、レベルを選ぶ。初級と上級では対戦相手が違う。それぞれ12人の雀士が用意されている。

モードは4つある。実戦のほかに設定を変えたり、記録を見たりすることができる。実戦には3種類の楽しみかたがある。それぞれの説明は次のページを見てね。

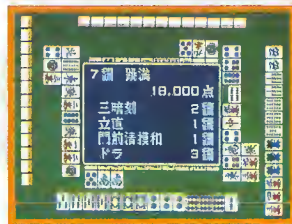


④ 名人をめざすか、対戦相手を蹴落とすか、じっくり勉強するか

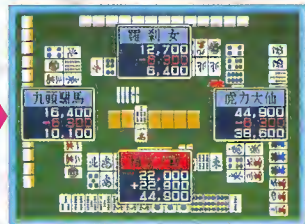
### 基本的な実戦における、点数の受け渡し場面

麻雀の実戦風景をたくさん掲載しても変化がなくてつまらない。牌の感触なんかは左の大きい写真を見て納得し

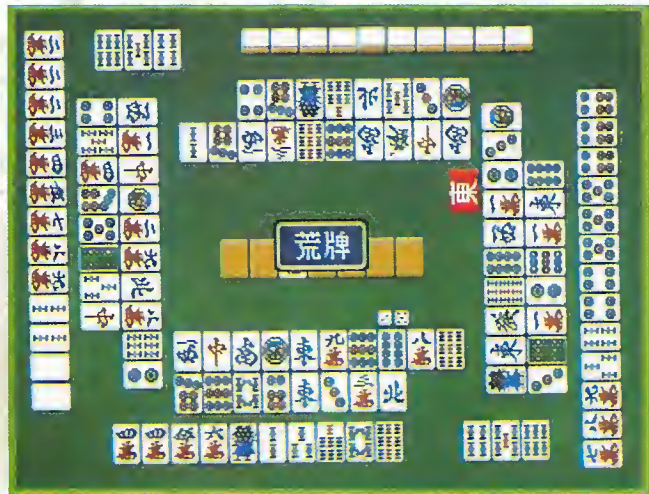
てね。そこで、普通の麻雀と違うところの写真を見て。点数を受け渡す場面。点棒は使われず表示されるだけなの。



⑤ よしっ! ツモったぜ。親の跳満18000点だ〜い



⑥ 3本場だから6300オール。場のリー棒を2本足して22900点



⑦ 誰もあがらず流局したところ。正式には荒牌という。日本では流局という



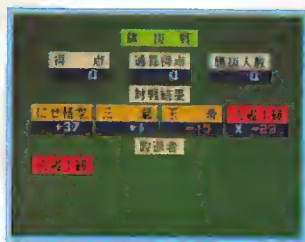
## 勝抜戦と段位戦はこういうしくみになってる

勝抜戦と段位戦のどちらにも段位がある。段位は9級～1級→初段→10段→名人の20段階にわかれている。最初に初級を選ぶと9級から、上級を選ぶと1級から始まる。

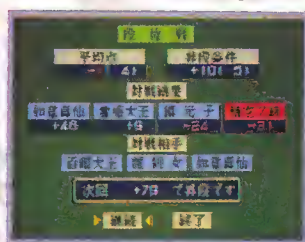
勝抜戦は半荘終了後の順位によって得点が決まり、それ

を加算していくゲーム。4位になったり連続で3位になると失格。通算得点が特定の点数になると、段位が上がる。

段位戦は半荘何回かの平均点を競う。そしてそれが昇段の条件になる。こちらはいつまでも失格にならない。



① あいたっ！いきなりドベで失格になってしまった



② 半荘5回で平均+10が条件。4回で-8では無理っぽいなあ

## 研究モードはいろいろ遊べるし勉強になるぞ

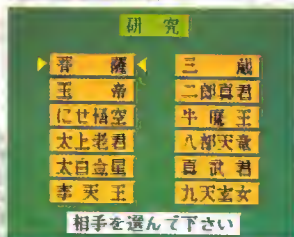
とにかくいろんなことができるのだ。研究での成績はセーブされないの、自由に実験してみよう。

対戦相手は自由に選べる。説明書の雀士たちの特徴を見て、おもしろそうなヤツと対戦しよう。シドウ機能を使うと、12人の対戦相手のなかか

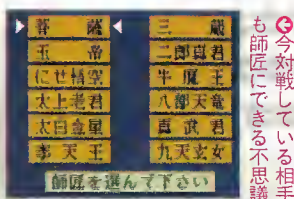
ら1人を師匠にすることができ。どの牌を捨てたらいいかを指示してくれるよ。リトライ機能を使うと、今プレイした局を同じ配牌、同じ山でやり直すことができる。オープン機能を使うと、対戦相手の手牌が全部見える。このほかに「雀聖」で有名なツミコミもあったよ。



③ ウィンドウを開けたところ。どれをやるうか



④ 上級(9級以上)での対戦相手12人。全員チャイニーズかな



⑤ 今対戦している相手も師匠にできる不思議

## 成績を見ると意外なことがわかったりするぞ

記録室にいてみよう。ここには自分の記録のほかに対戦相手の12人の成績も保存されている。

半荘回数や平均点、勝率なんかはもちろん、副落率(鳴いてしまった率)、立直率、和了率、放銃率、平均和了点なんてもわかる。

自分がどのような傾向で麻雀を打つかがよくわかる。また、対戦相手の記録も、のぞいてみよう。それぞれの個性にあった記録になっているにちがいない。こちらも参考になるかな。

⑥ 13人が平均点の順にズラリと並んでいる

⑦ 立直すると5割もあがっているなあ。点も高いし

## 友達と打ってるときのルールにしたいもんね

麻雀には地方や、グループによってルールがいろいろある。だから自分で好きなようにルールを変えられるモードがついてるんだ。

ただし、これは勝抜戦にかぎってのこと。研究や段位戦ではあらかじめ用意された基本ルールにしたがわなければいけない。

⑧ キミの好きなようにルールを変えてしまおうぜ！

## 初期設定だって大切。こまかく指定しちゃえ

このゲームかなりハデな音がするので、静かにプレイしたい人は、効果音や音楽なんかをOFFにしてみるのもいいかも。

画面補正は古いタイプのテレビで画面がはしがまるい場合はとても役立つ。

初期化というのは、記録を

⑨ 大切な記録をまちがえて初期化しないようにね

抹消すること。気にいらぬ成績は消してしまえ。



## ルールはかんたん、でも奥が深いパズルゲーム!!

# 上海



システムソフト

☎092-714-6236

発売中

媒体	LD 200
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円

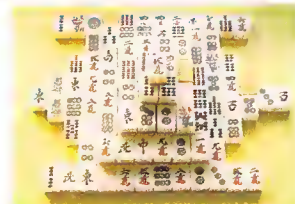
## 上海の面はこうして作られる

上海で使うのは、ふつうの  
マージャンパイに春夏秋冬の  
季節パイと花の絵が描かれて  
いる花パイ4種類を追加して  
全部で144枚にしたもの。この  
パイを下の写真のように積み  
上げると出題される面になる。  
ゲームが始まると、パイは  
左の写真のように5段の高さ  
に無責任に積み上げられ、積  
み終わった状態をほぼ真上か  
ら見たグラフィックが表示さ  
れる。面とプレイヤーの対局

はここから始まる。

無責任なのは作られた面が  
解けるとは限らないというこ  
所(理論的に解けるかどうか  
は、ヘルプ機能のPEEK  
を使って面を解剖することで  
確認可能)。解けない面を出題  
するパズルゲームなんて上海  
くらいだろう(とはいっても  
100面プレイするうちに1面  
あるかないくらい)。

上海にはかならず解ける面  
も付いてくる。10面分ディ



◎実物のパイで上海をプレイする。  
積み作業だけで10分ほどかかる!

クにセーブされているのだ。  
セーブされている面をロード  
したにもかかわらず解けな  
かったときは、すべてプレイ  
ヤーのせいだ。

つぎのページからはゲーム  
のルールのお話になる。実  
際にパズルを体験しながら読  
んだほうが感じがつかめると  
思うので、お父さんにマージ  
ャンパイを借りて連続写真ど  
おりにパイを積み上げよう。  
編集部で実際に積み上げた  
ら上の写真のようになった。

このとき、花パイはオマケ  
に付いてくる4枚のパイを裏  
返しにして代用するように。

これで上海を買わずして体  
験できる(いちどでも体験す  
るとヤミツキになる)。

©Activision 1986 System Soft 1987



◎いちばん下の段はいびつ  
な形。これが上海のアジだ



◎下から2番目の段は縦横  
6パイずつきれいに並べる



◎どちらから数えても3段  
目。縦横4パイずつ並べる



◎上から2段目。縦横2パイず  
つ並べる。パイの残りはひとつ



◎最後の1枚は4つのパイの中央に置く。この1枚は決定的にジャマをする!





## こういうパイを取っていく

取れる可能性があるのは左右の端にあって上に何も積まれていないパイ。左右端は段(高さ)ごとにあるから、初期

状態では上の段から、①1、②1、③8、④12、⑤14の計35個ある(2段目のパイはいちばん上のパイがジャマしている

ので取れない)。

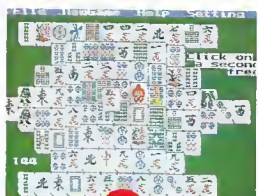
取れる可能性があるパイのなかに同じパイ(季節パイと花パイは同じ種類)があれば、

2枚を1組にして取れる。

実例。下の写真は例の面で取れるパイを確認する機能を使った結果。青くなっているパイが取れる(3枚青くなっているのは、3枚のうち2枚が取れるということ)。



ヘルプ機能で取れるパイを順番に表示させている。どのパイが取れるのか覚えないと……。



① 取れるパイにアイコンを合わせてクリック



② 2つ目もクリックすると青くなる……



## そしてパイは消えていく

パイを取ると画面上から2枚のパイが取り去られ、取ったパイの下にある風景(背景

が下に見えるようになる。

ゲームでは始まったとたんにパイが積み終わっているの、下のほうの段に積んであるパイは上のほうの段のパイが取り除かれるまで見えないのだ。上のほうの段のパイを取るときのワクワクするよう

な気分は、出来のいいアダルトゲームのそれに似ている。

また、パイを取るということは取った列の端のパイ(つまり取れる可能性があるパイ)が変わるということにもなる。どのパイに取れる可能性を与えていくか? それがこのパズルの本質なのである。



③ 2つ青くなったからクリック。パイが消える



## すべて取れればあっぱれ!

面ごとにいくつかの正解手順があることや、まったく同じ面はセーブ/ロードしたときを除いてほぼ出題されないということなど、上海の面を解くのは囲碁や将棋の対局に

似ている。行き詰まったときにヘルプ機能の「1手戻し」を何回も使いながら「これが疑問手」とか「この手は正しい」などと反省するのが不思議と自然なのだ。

パイの積み方の説明に使った面を解いていく過程を3枚の写真に圧縮したのが下にある連続写真。すべてのパイが画面からなくなると、巨大な文字で天晴(あっぱれ)と誉め

てくれる。究極の自己満足だ。しかし、ハイな気分は長持ちしない。天晴グラフィックがでたのもつかのま、トリガーを押すとすぐさまつぎの面を作ってプレイヤーをディスプレイから離そうとしない。



④ 20組のパイを取ったところ。左下の数字は残りのパイの数



⑤ 残り46枚、13組だ。このへんまでくると行き詰まりやすい



⑥ 残り2枚になって2枚とも見えていれば必ず解ける(当然)



⑦ 面を解き終わったときだけ表示される天晴(あっぱれ)のグラフィック



NEW

# F-15 STRIKE EAGLE

F-15ストライクイーグル

システムソフト

☎092-714-6236

発売中

キミも最新鋭戦闘機の  
パイロットになれる本格シミュレーション

媒体	LD 200
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	5,800円

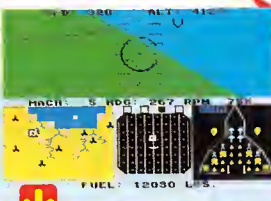
## パソコンが戦闘機のコックピットに

このゲームは実在の戦闘機F-15を忠実に再現したフライトシミュレータである。キーボードが操縦桿に、ディスプレイがコックピットに見えてきたらキミはもう立派なパイロットだ。

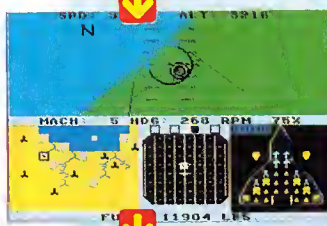
ゲームの目的は7つの任務ごとに設定された戦地内のターゲット(最終標的)を破壊すること。マニュアルには各任務のシナリオ(飛行計画)が用意されているけど、それにとらわれることなく自分なりの飛行計画をたてて自由に楽しむこともできる。

ただし任務遂行には危険がともなう。敵のミサイル攻撃を電子対策レーダー妨害装置や閃光弾を使って防いだり、中距離、短距離と2種類あるミサイルや、爆弾、機関砲などを使いわけて攻撃しながら進まなければならない。そのほかにもコックピット内には空を飛ぶためのたくさんの情報が表示されている。高度や速度、燃料、エンジン出力、レーダー、武器の状況など、これらの情報をすばやく読みとりの確にF-15を操縦することが要求されるのだ。

①前方にターゲットを発見。爆弾でねらえる位置まで急降下



爆弾投下



②爆弾投下準備完了。三角がターゲット。照準をうまく合わせて!



③急上昇で回避。このまま基地へたどり着ければ任務完了

④やった、命中! ターゲットを破壊すると地面が真っ赤になる。うう、激突しそう

### 任務は全部で7つ

任務は7つで、マニュアルには各任務の飛行計画が用意されている。そのとおりに遊んでみるのも楽しい。

#### 任務1:リビア戦



①リビア沿岸のイドラ湾上の空母ミニッツからの演習だ

#### 任務2:エジプト



②エジプトの陸軍参謀本部への攻撃。SAM基地がとても多い

#### 任務3:ハイホン



③北ベトナムでの夜間爆撃。2つの主要標的に爆弾を投下する

#### 任務4:シリア



④シリア軍が最新式ミサイルを配備するのを阻止する作戦だ

#### 任務5:ハノイ



⑤北ベトナムでの夜間爆撃。主要標的の他をすべて爆撃

#### 任務6:イラク



⑥イラクの核戦力兵器の生産をくい止める。核反応施設を攻撃

#### 任務7:ペルシャ湾



⑦ペルシャ湾上空での敵戦闘機の妨害。主要標的も破壊する



## 忙しさがパイロットとしての喜び

「前方に敵機発見、機関砲発射。敵機撃墜！ 高度10000フィートを保ちます。ターゲット発見、高度3000フィートまで降下します。爆弾投下準備完了。ターゲットロックオン。爆弾投下// 命中。これより基地へ帰還します」という具合に任務完了。

このゲームは画面に表示されるものが多く、瞬時にして

状況がかわってしまう戦場で、のシミュレーションなのでやたらと操作が忙しい。最初のうちはすべてに目がいかないと思うけど、ちょっと慣れるとこの忙しさがいかにもパイロットになったような喜びを感じさせてくれる。キーボードをフルに使うのでカーソルを操作しつつスロットルをコントロール、ミサイルを撃つ

など手がいくつもほしくなる。

また友だちといっしょに遊べば、キー操作も楽になる上2人で楽しめる。1人はジョイスティックでパイロットとして戦闘機の操縦、もう1人はキーボードで武器将校として武器の操作をすることができる。また数人(4人まで)で協力して任務を遂行することもできる。

レベルもアーケード、ルーキー、パイロット、エースと4段階から選択することがで



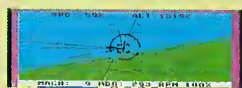
①苦勞して任務を終え、基地に戻るとこの画面になる。さあ次の任務だ。きるので、実力に合わせて難易度を上げていこう。

とつつきにくいゲームだが慣れてくるとかなり遊べる。とくに最上級のエースのときの大迫力の戦闘がたまらない。

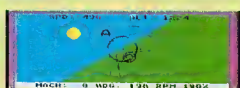
## F-15のコックピットには情報がいっぱい!!

### ヘッドアップディスプレイ

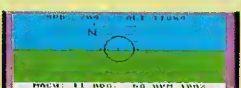
画面表示の中で最も重要な部分。後方を表示するように切り換えることもできる。



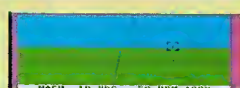
②敵機を撃墜。敵機から出ている線は爆発を表している



③中央に爆弾の照準が出てい。黄色い丸は太陽だ



④飛行方向指示機能を使用。「N」のほうへ飛べばOK



⑤照準が見えないのは後方の画面に切り換えたため

### メッセージインジケータ

この部分にメッセージが表示される。「ALERT: SAM LAUNCH」と出たら地对空ミサイルが「ALERT: AIR MISSILE」と出たら空対空ミサイルが接近していることを表す。警告以外にも13のメッセージがある。つねに注意しておこう。不注意は命取り!



### 警告インジケータ

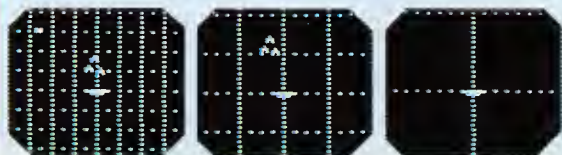


4つの警告インジケータがあり、左からレーダー自動誘導ミサイルの接近、熱探知ミサイルの接近、本機の高度が6100フィート以下であること、燃料が5000ポンド以下になったことを表す。

### 平面状況表示ディスプレイ

これがプレイ中に見ることのできる戦地のマップ。主要標的、飛行場、ミサイル基地などの位置や地形、自機の向きなどがひと目でわかる。

レーダー電子戦闘ディスプレイ  
自機の周囲の標的を表示するレーダーは、LONG/



⑥左から順に範囲が広くなる

MEDIUM / SHORTと3段階に表示スケールを切り換えることができる。

### 武器状況ディスプレイ

現在使用可能な武器をひと目で見られるディスプレイ。中、短距離ミサイル、爆弾、閃光弾の数、外部燃料タンクの状態を表示する。









# 京都龍の寺殺人事件

桜の花びらの下から死体が!  
アイコン操作のミステリーAVG

タイトル

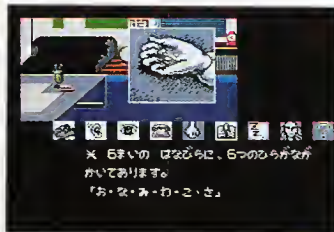
☎03-264-8611

2月下旬発売予定

媒 体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価 格	5,800円



①京都竜安寺で見つかった女性の死体、多分美人。右手に握っているのが、ダイイングメッセージとなる6枚の花びらだ



②自分の部屋で花びらの文字について考えてみると、6つの文字で人の名前がでることがわかる。該当者は右の4人だ

犯人はこのなかにいる?



③被害者の姉、尾沢菜美子(おさなみこ)。被害者も彼女もじつは尾沢家の養女。仲はよかったという



④粉沢皆男(こなみなお)。尾沢家の居候(いそうろう)で先代の遠縁の男。なんだかうさんくさい



⑤小波佐和男(こなみさわお)。被害者の恋人だがじつはほかに恋人がいる。ハンサムだから悪いやつ



⑥三沢直子(みさわなおこ)。小波の恋人。かわいいから許す。犯人ではない、と思ったら正解だったかもしれない。本格的なAVGを求める人よりも、サスペンスドラマの好きな人、AVGの雰囲気だけを味わいたい人向けという印象のゲームだ。

## ダイイングメッセージは6枚の花びら

同名のファミコンゲームからの移植版。もともとファミコンだけあってアイコンを使った操作はじつに簡単で、遊びやすいゲームに仕上がっている。

基本的にはタイトルどおりのミステリーアドベンチャー。京都の竜安寺で起きた殺人事件に巻きこまれたゲームデザイナー(プレイヤー)が、推理マニアのキャサリンや京都府警の狩矢刑事の助けを借りて事件の謎を解いていくという

設定だ。

最初の手がかりであり、最終的な謎の鍵ともなるのが、死体の女性が握っていた6枚の花びら。これは、犯人を暗示するもので、ミステリー用語で「ダイイング・メッセージ」という。死の間際に残した、怒みのこもったメッセージというわけだ。この花びらがどのようにこの事件に関わってくるのかは、ゲームをやってからのお楽しみ。

実際にプレイしてみると、

AVG(アドベンチャーゲーム)というよりは、パソコン版サスペンスドラマという感じ。一定の情報を集めると日が暮れ、次の日また別の事件が起きる。それをきっかけにまた新しい情報が入り、日が暮れ、そしてまた別の事件が起きる……。まるで、ドラマを見ているような展開なのだ。

原作が、女流推理作家として有名な山村美紗というだけあって、話の筋だてやトリックは本格的なもの。

ここには掲載しなかったがタイトル画面に「山村美紗サスペンス」というキャッチがある。そのあとに「劇場」と続けば完璧だったと思う。

半面、AVGとしてはちょっとやさしい部類に属するか



⑦強力な助言者のキャサリン。山村美紗の推理小説ではおなじみの人物  
⑧京都府警の刑事。情報をくれたかと思うとすぐどこかへ行ってしまふ





スキップトラスト

☎03-486-8127

発売中

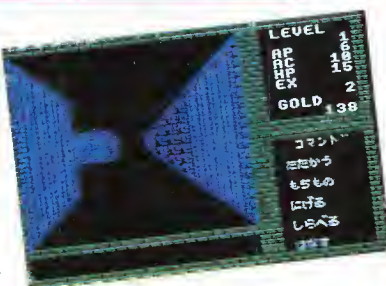
媒体	MSX
対応機種	MSX2
R A M	16K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価 格	6,800円

地下迷路で不気味な  
モンスターと戦うRPG

## ● 暗いダンジョンを歩いて勇者になるのだ

3Dの地下迷路(ダンジョン)を冒険するゲーム。マップはかなり複雑なので、必ず迷子になる。ダンジョンは地下8階まであり、そこに倒すべきボスキャラ“魔王”が待ちかまえているというわけ。

モンスターを倒し、経験値をためて勇者を育てるのだ。



④ まっすぐ進むか、左に曲がるか?

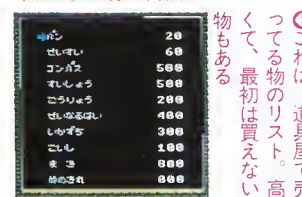
## ● 地上で準備をしてから、冒険に出発する

キャラクタの名前を決めると、地上の王様の前からゲームが始まる。王様から冒険の目的を聞き、お金をもらったら、武器屋、防具屋、道具屋で装備をととのえよう。地上には宿屋もあり、HPが減ったらそこで回復できる。

準備できたらいよいよダンジョンへ突入だ。ダンジョンでモンスターと戦ったりすると、お金を得られる。お金持ちになったら地上に戻り、もっと強力な装備に変えよう。



④ エトナ姫も救わなければ。そして、この世界に平和をもたらさなければ。王様は苦悩しています



④ これは、道具屋で売っている物のリスト。高くて、最初は買えない物もある

## ● モンスターと戦うとレベルが上がるのだ

ダンジョン内では何度も何度もモンスターと出会う。これをやっつけることによって経験値をため、レベルを上げるのだ。レベルというのは、

プレイヤーの総合的な強さのことで、当然高いほうがいいに決まっている。

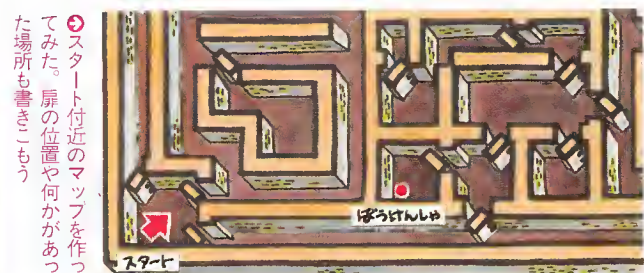
とりえず地下1階で出会うモンスター6匹を見よう。



## ● マップを作らないと絶対に迷ってしまう

3Dの迷路というのはかなり自分の位置がわかりにくいものだ。マップが表示されるアイテムもあるけど、なかなか

か手に入りにくいので、まずは自分でマップを作ってみよう。方眼紙を使うとカンタンだよ。



## 続編「勇士の紋章」の世界が広がる可能性?

「魔洞戦記」はファミコン版とほとんど同じ内容なんだけど、3月下旬発売予定の続編「勇士の紋章」はだいぶ違うら

しい。そして、魔洞戦記を持っていると勇士の紋章をプレイするときに、とてもいいことがあるみたいなのだ。





サイキックウォー  
SF ROLE-PLAYING GAME

# Psychic War COSMIC SOLDIER 2



宇宙を舞台に繰り広げられる  
ライト感覚のSF・RPG!



工画堂スタジオ

☎03-353-7724

3月下旬発売予定

(ROM版は発売日未定)

媒体	MSX	MSX2	MSX2専用
対応機種	MSX	MSX2	MSX2専用
RAM/VRAM	8K	128K	
セーブ機能	パスワード	ディスク	
価格	7,800円	8,800円	

## 帝国軍の人工惑星基地を爆破せよ

「コスミックソルジャー」の続編がついに発売。前作では帝国軍に勝ったのだが、なんとまた帝国軍が新兵器サイキ

ックウェーブというものを開発しているというのだ。お得意のサイコパワーをもって、ふたたび彼らを倒せるか!

## 戦えば敵だけど、話せば仲間にもなる

敵基地に潜入している仲間を集めてパーティーを組んだり、敵として戦って経験値を

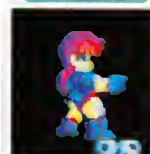
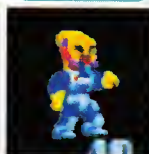
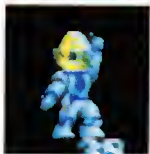
かせいだり、情報を聞き出して進むんだ。下の写真ではその仲間たちのほんの一部だ。

シュロス

ミントン

ジフトツ

パムス



①シールドを使用。②ラムサの女の子。③見たとおりおじさん。戦いはムリ。④イバニーズで会基地ラムサにて シールドを使う うかわいい女の子

## 仲間を選んで5つの基地を探検しよう!

敵基地の破壊が目的だけど、そのために連れて歩ける仲間は3人まで。人によって能力が違うので、場合を考えてメンバーチェンジをしよう。あぶれた仲間はパイオキブルームにあずけておけばOKだ

よ。相棒のアンドロイドのパーツを探すときはバリアーを使える仲間がいれば有利だ。移動する敵基地は5つプラスα。全フロア数はざっと30以上、またフロアには50近い小部屋が。マッピングが命!

## 画面構成

### データスクリーン

持ち物とマップとステータスのウィンドウが開く場所

### メッセージエリア

仲間との会話やアンドロイドからのメッセージを表示

### 3D・グラフィック

通常は基地内の3D表示。その他仲間(敵?)や部屋の内部など

### サブスクリーン

自分が現在いる場所の名前と向いている方角の表示

### バトルエリア

自分と仲間たちはここで敵と戦う

### コマンドエリア

移動 仲間のデータや持ち物を見る サイキックパワーの使用など

## 敵キャラ紹介

### カスルージ

③基地ラムサにいる。最初に出会う敵にしてはやたら強い

### オークス

③ビームを使って攻撃してくるのだ。基地イバニーズにいる

### フェイク

③そんなに強くない。基地イバニーズに出没するピンクの敵

### バルクピース

③基地イバニーズにいて、ある場所で重要なアイテムをくれる

### エレベーター



### パイオキブルーム



### こっとうや1



### こっとうや2



### リベアルーム



### ホートOUT



①各フロアの往復にはかかせない

②ここに仲間を4人まであずけられる

③何かくれるのだけどタダではないぞ

④こっちは何か教えてくれる。でも……

⑤アンドロイドのパーツはここで装着!

⑥ここから他の基地へ移動。でも、聞くとこちらによると他にも手段があるらしい





エイリアンと闘いながら  
情報を集めて謎を解く

## ディーダッシュ [di:dæʃ]

テクノソフト  
☎0956-33-5555  
発売中

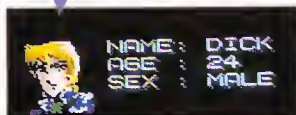
媒体	LD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

### アイテムを入手して デカキャラを倒せ!

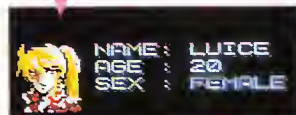
プレイヤーはエイリアンに襲われた宇宙船の中にいる、コールドスリープから目覚めたばかりの、ディックカルイスを選んでプレイする。2人同時プレイも可能。

船の中はいくつかのブロッ

#### ディック



#### ルイス



① スタート直後。プレイヤーが持っているのは拳銃と訓練服のみ!

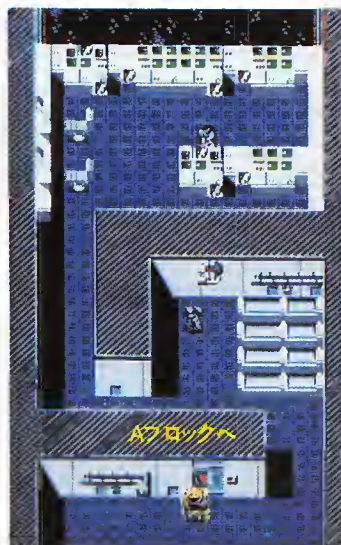


② ウィンドウを開くとアイテムの選択やロード・セーブができる!

クに分かれていて、ブロックによっては通行証となるカードを持っていないと入れない。

ゲームがスタートするのはソフィアコントロールコックピット。ここからエレベータでAブロックに行き、訓練室やロッカールームでアイテムを手に入れる。このあたりからがゲームの本番。デカキャラを倒してレベルアップしたり、アイテムのポータブルコンピュータで情報を集めたりするのだ!

### ▼ソフィアコントロールコックピット



#### Aブロック

ソフィアコントロールコックピットへ

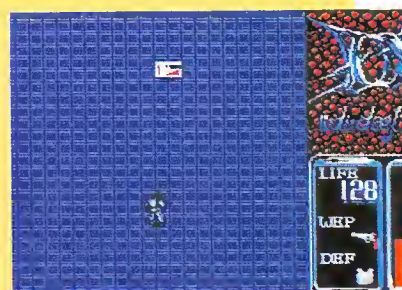
食堂へ

訓練室&  
ロッカールームへ

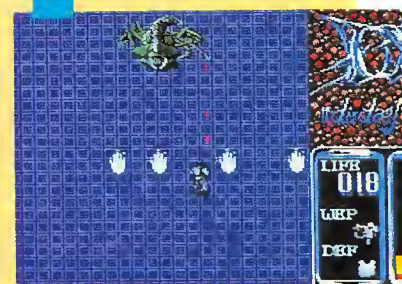
Eブロックへ

Cブロックへ

Bブロックへ



③ 数分間の熱戦! デカキャラを倒すとライフの最大値が上がり、カードが手に入った



④ この部屋に最初のデカキャラがいる。ロッカールームで手に入るマシンガンで戦わないと苦しい!



⑤ Cブロックにはカードがないと入れないのだ!



# ダイナマイトボウル Dynamite Bowl



大器晩成!? MSX2版より  
強力なMSX1版登場!!

東芝EMI  
☎03-847-1494  
3月5日発売予定

媒体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
セーブ機能	
価 格	5,800円

## おなじみボウリング・シミュレーション

本誌87年10月号で紹介した『ダイナマイトボウル』のMSX1のバージョンがついに登場。MSX2版からの移植がとてもよくできていて、しかも新しい機能まで追加されているんだ。遊びかたは、もちろん前作と同じ。ふつうのボウリングゲームのゲームAと、



いかに少ない投球数で500点になるかを競うゲームBがあるんだ。



①投球の位置、角度、球種、スピードを決定してスタート!



②画面下3分の1をアップしてボールのころがるようすをシミュレートしている

## プラス・アルファの要素も強力に

基本的にはMSX2版と同じ。200点以上を出すと隠れキャラのゴリラが登場するし、300点を出した場合には、幻のレーンが出現。じつは、こ

れがなかなかロマンチックで文字がキラキラ輝いて、とってもきれいなんだ。



③200点以上のスコアを出すと出現!  
④ハイスコアだと名前と血液型の登録を



⑤文字がキラキラしてきれいな幻のレーン

## MSX・ROM版は声もです!



⑥「ガーターしちゃうぞ」「サンネン……」の声

最近ではしゃべるゲームがけっこうあるけど、これもやっぱりしゃべる。ストライクを出せば、女の子の声で「ストライク!」っていうし、ストライ

クをつづけて出せば「ヤッタネ♡」というぐあい。この他にも、「あーあ」とか「ざんねん……」「ガチョーん」なんていて、じつにひょうきんなソフトなのだ!

⑦つづけてストライクでチアガール出現



⑧フォロローしにくいパターンに残っちゃった



FAN NEWS



# 制服もハダカもかわいい グラフィック集♡

## 東京女子高生 セーラー服入門 (全三巻)

ジャスト  
☎03-706-9766  
発売中

媒体	LD (1巻1枚)
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	各4,800円

### 指1本の超簡単操作



①タイトル画面のあと、女の子が登場。スペースキーで服を脱ぎ、リターンキーで次の学校に変わる

最初にことわっておくけどこれはゲームソフトではない。ひとこと言うと東京女子高生の制服図鑑なのだ。1巻に40校分のデータが入っていて、全3巻で120校の制服と120人の女の子を見ることができる。しかもスペースキーを押すと制服を脱いでくれるという、お楽しみグラフィックデータ集ってやつだ。

実在の学校の制服を収録しているために学校名はヤバくない程度にもじってあるけど、制服は忠実に再現されている。そんなわけで、ちょっぴりエッチなソフトです。

全部で120人の女の子



♡ 白目学園高等学校  
メジロあたりにある学校かな？ 耳付きのかわいい子だ

♡ 千葉K1高等学校  
パンサーイノ、チェックのスカートがオシャレな制服



魔王女子大学付属 無段女子高等学校を押し、このポーズのままハダカに



尻百合学園高等学校 セーラー服だけど、リボンでない子。ニコニコしてるね

(中) 横浜昇給女学園高等学校 行儀は悪いけどこの制服はなかなかいい趣味♡  
(左) 横浜女学院推量高等学校 元氣いっぱいかわいい子。ニコニコしてるね



(右) 桐影学園高等学校 スカートのポイントがある制服だ

西船橋学園高等学校 もう少しスカート丈が長いといかんってカンジの制服



東京カッチャマン僧房 ちよつと考えられないような名前前の学校だけど、制服はまともで安心



二升学者大付属沼南高校 ミス××校に選ばれそうなロングヘアの女の子



## 勝手に成じやん

ハード  
☎03-621-8447  
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

HARD社の社長が社員  
に面白いと認めさせた  
743年一弾。君は誰へ  
贈すに  
行っ? ジャンケンとはう

正式タイトルはこれ

＜くールの説明＞

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

一定時間内に問書に答えて正解すると  
ルーレットから回ります  
その数字によって2枚のパネルが  
オープンします  
するとムフのグラフィックが……

時間制限付きの3択がYES/NO  
クイズに答えてパネルをめくる!

タイトルの下にある写真の  
ように、このゲームにはマニ  
ュアルなんて付いてない。め  
んどくさいルールはないのだ。

クイズがでる(ジャンルは  
多岐にわたっている)→一定  
時間内に画面の右のワクの中

にある選択肢のうち正解と思  
われるものを選ぶ→正解だと  
右上にある2つの数字が回り  
始め、スペースキーを押すと  
数字に対応したカードが開く。  
1問正解することにカードを  
2枚開けるので、8回正解す



④風船に向けて矢が!

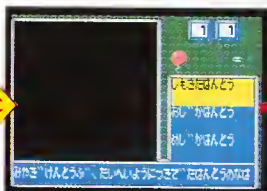
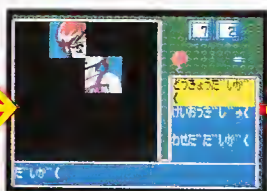
⑤これが時間制限

⑥時間切れて  
風船がパン!

OUT

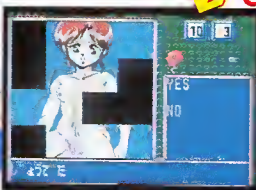
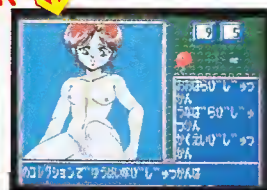
ればグラフィックが完全にな  
る。クイズはグラフィック1  
枚について12問ずつあるので、  
4問までは間違えても大丈夫。  
また、グラフィックの肝心の  
部分さえ開かれていれば……  
十分にワクワクできる。

クイズの出題が終わるかグ  
ラフィックが完全になると、  
グラフィックがムフバージョン  
に変わる。

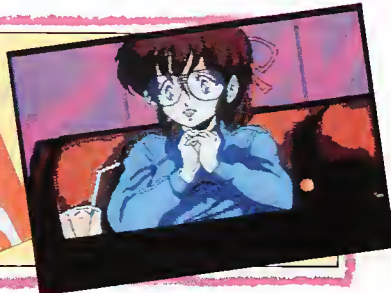
①タイトル画面 ん、どっかで  
見たことある女のコなんだけど②クイズがでる 矢が風船に当  
たらないうちに答えを選ぶが……③正解するとカードを2枚ひら  
ける どんどん正解すると……⑦ヤッター! すべてのカードが開  
いて女のコのグラフィックが完成!!問題の種類は100。女のコの  
グラフィックは30枚で2とおり+α

グラフィックの女のコは30  
人(『カインドゥ・ギャルズ』の  
杉下舞子ちゃんがタイトル画  
面に登場しているのを入れる  
と31人)。グラフィックの数で

はナンバーワンだ。ムフバ  
ージョンのグラフィックのな  
かにはアニメするコもいた  
りする。とにかくクイズに強  
くならないと〜。

⑧グラフィックが完成していな  
くてもムフバージョンになる⑨これぞカンヘキなムフバ  
ージョングラフィック ムフフ

お目当てのグラフィ  
ックの一部をバラバラと  
置いてみました。右端  
にいる杉下舞子ちゃん  
のグラフィックも、と  
あるキッカケで見られ  
るはず。がんばってプ  
レイ(?)しましょう。





# COMING SOON

カミング  
スーン

突然舞い込んできたおかしなRPGを筆頭に、有名シミュレーションゲームなど続々登場。そしてまんなかのページではエッチソフトが4本と、きまじめなソフトを2本紹介しています。春先になってますますの気分ってかんじ。



## あさりワールドRPG (仮称)

ゲームアーツ ☎ 03-984-1136

発売日未定

VRAM

128K

媒体

セーブ機能

未定

対応機種

価格

未定

### ユニークなキャラとユニークな会話の本格派RPG

「テグザー」などで知られるゲームアーツの新作は、漫画家「あさりよしとお」氏がデザインしたモンスターや住人達が登場するRPG。とある村に王様から手紙がきて、この物語が始まる。内容は、お城から行方不明になってしまったお姫様を捜してほしいというものだった。しかも見つけ

た者のいる町や村は、その後10年間の年貢を半分にしてもらえるらしい。この知らせを受けた村中の若者が、代表者を決めるじゃんけんをして、主人公の娘「ティナ」が旅出つことになった。まだ開発中の画面だけど、壮大な大陸には塔やダンジョンなどがある予定だそうだ。



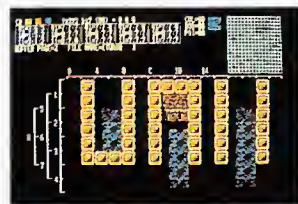
敵キャラ。社内通称「ワニ」。あさりよしとお氏のデザインによるもの



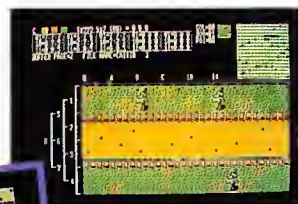
① へんつしたおの世界。へんな若



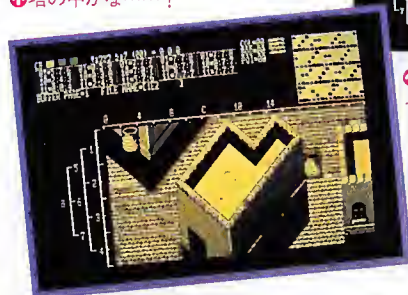
② 塔の中かな……?



③ ダンジョンだーっ! 危険危険



④ こんな所でモンスターに会っちゃうんだろうな



きっとおもしろい人が住んでいるのだ

※画面は開発中のものです ©ゲームアーツ



# 三国志

光栄☎044-61-6861

2月中旬発売予定

媒体	ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価格	14,800円

# 信長の野望 全・国・版

光栄☎044-61-6861

2月10日発売予定

媒体	ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価格	9,800円

## ●原色がやけにカラフルになった4メガROM版だ！

シミュレーションゲームの大御所の光栄から、2月に2本の新作が発売される（といっても新しいゲームではないけど）。1本めがこの『三国志』



①美しい龍が向かい合っている。歴史をひもといているところかな？

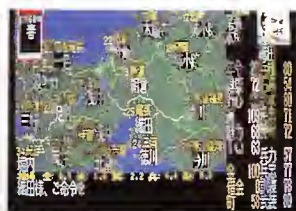
で、今度は容量4メガのROM版。特に他のメディアのものとは変わった点はないようだ。ディスクに対応しないMSXを持っている人にうれしい発売というわけだ。



②ああ色がイデ。とかいて、遊んでいるうちに朝になってしまう

## ●ディスクがなくてもやっとな遊べる4メガROM版！

こちらは『三国志』よりひと足早く発売の予定。ゲーム内容はやはり他のメディアと変わらないが、普通のROMより容量が多いためグラフィックはきれいになっている。



③さて、まずはどこから攻めるか、それが問題だ

④ヘックス画面もきれい。ディスク版と変わらなかったりして……



# プレデター

パック・イン・ビデオ☎03-226-9491

3月5日発売予定

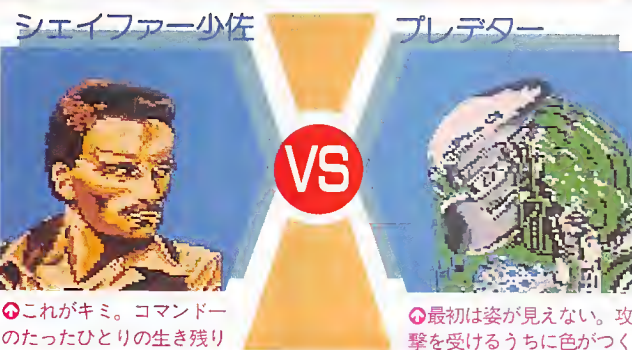
媒体	ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	5,800円

## ●3種類の世界を突き進み宇宙生物プレデターを倒せ

舞台は南米のジャングル。コマンドーの仲間は全滅し、シェイファア少佐ひとりになってしまった、という設定。

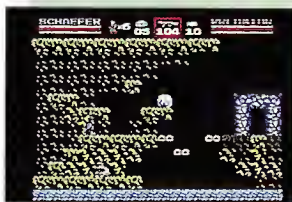
1つのマップに緑色、赤色、青色の世界と3種類のステー

ジがあってすべての世界をクリアしていく。いくつかの世界ではプレデターが待ちかまえている。途中レーザーなどのアイテムをどんどん集め、宇宙生物プレデターを倒せ。



①これがキミ。コマンドーのたったひとりの生き残り

②最初は姿が見えない。攻撃を受けるうちに色がつく



③緑色の世界。この画面の右端まで行くと次の世界へ行けるのだ

©光栄



④赤色の世界。左上にあるシェイファア少佐の人形でひとり増える



⑤青色の世界。ペイズリーのような敵が気持ち悪く迫ってくる



⑥プレデターとの戦闘シーン。プレデターはやたらとすばしこい



# 小林ひとみのパズルイン ロンドン

インフォーマーシャル ☎03-353-1071

3月19日発売予定

VRAM 128K

媒体

セーブ機能 ディスク

対応機種

価格 6,800円

## ●ビデオ界の女王「ひとみ」 のエッチなパズルゲーム

アダルトビデオ界でピカイチ人気の「小林ひとみ」のパズルゲーム。彼女の入浴シーンやロンドンで遊んでいるときの写真を、高解像度256色でデ

ジタイズした画面でパズルするのだ。きちんとした画面が出るのは最初の瞬で、あとはシャッフルされた何分割かのピースを動かして絵を完成させていく。できあがるごとにだんだん過激な画面になっていくのだ。

パズルは3種類ある。1つ目は、2個の

◎この一瞬の静止画面を記憶してと……。こんな絵がたくさん入っている

カーソルを移動し、その2か所のピースを入れ替えて絵を完成させるもの。2つ目は1ピース分アキがあり、そのアキにピースを移動していく一般的なもの。3つ目はカーソル

を合わせた列が1列移動するルービックキューブ型のパズル。最初はタテ4×ヨコ4ピースぐらいの分割だけど、面クリアすることによってどんどん難しくなっていく。

スタート時に名前を入力できるので、パズルのあい間に「××くん」とか話しかけてくる楽しみもある。そのうえひ

◎こんなふうにはバラバラにシャッフルされてしまったパズル画面。もとに戻せばひとみちゃんのお姿が見られるのだが……



とみファンにはうれしい、オリジナルピンナップがもらえる。これでたったの6800円ポッキリ！



# 釣りキチ三平 ブルー マーリン編

ビクター音楽産業 ☎03-423-7901

4月上旬発売予定

VRAM 64K

媒体

セーブ機能

対応機種

価格 6,800円

## ●大きなカジキを釣り上げ トーナメントで優勝しよう

少年マンガのロングセラー「釣りキチ三平」の三平くんを主人公にした、釣りのシミュレーションゲーム。毎年実際にハワイ島で開催されている

「ハワイアン・インターナショナル・ヒルフィッシュ・トーナメント」というカジキ釣りの大会をゲーム化したもの。タイトルの「ブルーマーリン」というのはカジキの一種だ。

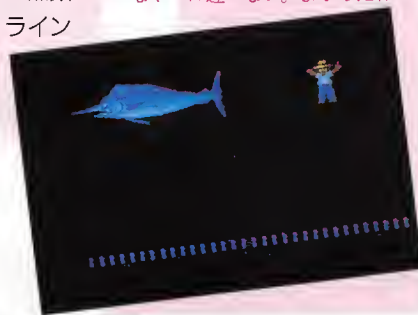
大会は5日間(午前8時から午後4時まで)争われ、釣った魚のトータル重量で

◎これが釣っているときの画面。大物のマーリンが引かかるというけど

順位を決定していくのだ。ポイントの対象になる魚はマーリンとアヒ(マグロの一種)だけで、他の魚を釣っても点数にはならない。また、ライン(釣り糸)とエサを選択するところもこのゲームの特徴だ。ラインは50ポンドと80ポンドの2種類あり、80ポンドだと重量の大きな魚でも釣り上げられるけど点数は50ポンドを使用したときよりも低くなる。エサは作りもののニセモノと本当の魚がそれぞれ何種類かある。

マンガの中の人物で三平の

◎釣り上げた魚はこうやって品評する。バンザイしている三平に比べるとこの魚は相当りっぱなやつに違いない。よかったね



師匠「魚紳さん」も出てきてあれこれとアドバイスをしてくれるのだ。

この「釣りキチ…」は今後シリーズ化していく予定だ。





# COMING SOON

## MSX英和辞典

ハイスコアメディアワーク ☎03-402-7001

3月中旬発売予定

媒体	MSX	RAM	16K
対応機種	MSX2	セーブ機能	
		価格	7,800円

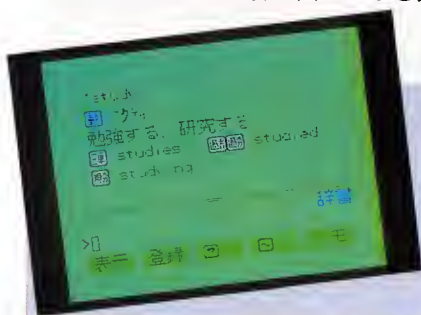
### 機能充実の英単語学習ソフト

中学生向けの英単語・熟語が約3000語入っている。キーボードから単語を打ちこむと、自動的に目的の単語を探し出

してくれ、その意味と発音(カタカナ)がすぐわかる便利な辞書機能のほか、つづりをうる覚えでもそれに似た単語

をいくつか探し出してくれる各種検索機能、自分でアレンジできる練習機能など便利で楽しい学習ソフトだ。

③目的の単語を探し出して「表示」を選ぶと意味と発音を表示してくれる



## ふえありいている

フェアリーテール ☎03-205-3685

2月中旬発売予定

媒体	MSX2	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	セーブ機能	未定
		価格	未定

### 女子高生とのアダルトお遊び

キミはかわいい女子高生がひとりで留守番している家に遊びに出かけたのだけれど、なかなか家には入れてくれない。彼女をうまく口説いて……。そこから先はお楽しみ。

コマンド選択方式でめんどくささをなくしたアダルトアドベンチャー。ストーリーもしっかりしていて、3タイプ

①最近の女子高生はセーラー服の下になにも着てないのかなあ？

のマルチエンディング。きれいな絵をたっぷり楽しんで！



## ほっと・MILK

フェアリーテール ☎03-205-3685

2月中旬発売予定

媒体	MSX2	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	セーブ機能	未定
		価格	未定

目標の1000人まであと6人のところにきた怪人28号があなたの町に現れた。彼はアイドルの今日子ちゃん攻略をめざして町へと出ていった。

女の子は個性豊かな子が全部で6人。そんな彼女たちとちよめちよめできるかどうかはキミしだい。ギャグに耐え数々の謎を解き明かし、女の

子のご機嫌をとらなければ先へは進めない。コマンド選択方式の明るいギャグタッチのアダルト・アドベンチャー。

③目標の1000人まであと6人。6人の女の子相手にがんばれば怪人28号



## 学園物語

グレートソフト ☎06-561-2211

2月下旬発売予定

媒体	MSX2	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	セーブ機能	未定
		価格	6,800円

### 憧れの女教師をわがモノに

学校の美人教師に恋してしまい、悩んでいる男の子が主人公。なんとかその先生と仲良しになりたいというアドベンチャーゲームだ。それで、なんといけないことに女子寮に進入してしまうのだけど、場所が場所だけにハプニングが続出するのだ！ そのかわり、たくさんのかわいい子とお話できたりする楽しみもあるとい

①この学校の制服はセーラー服だったみたい。さあ、がんばろう

うわけ。さまざまな事件を乗りこえて、果たして彼は思いをとげることができるかな。





# 魔 神 宮

ザイン・ソフト ☎0794-31-7453

4月10日発売予定

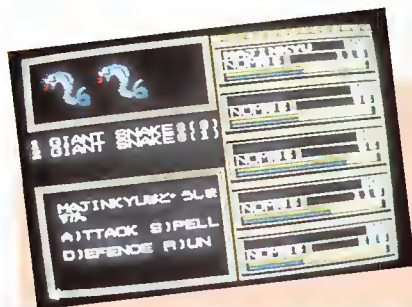
媒 体	ROM	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	セーブ機能	ディスク
		価 格	7,800円

## ● 悪しき神から平和を取り戻せ

ザイン・ソフトの新作は、お得意の壮大なストーリーのRPG。剣と魔法の時代に、悪しき神が「ミルナス」という

地上に妖魔軍団を送りこんだ。そのころちょうどタイラント城の王「カーティング」に王子が誕生した。この王子は神から選ばれた仲間を捜し、魔神宮に潜む敵を倒すことになる。剣の技を磨き、魔法を使って最後の敵をたたきつづそう。

◆敵の親王は「魔神宮」という謎の塔に潜んでいるのだが……



# ドーンパトロール

ポニーキャニオン ☎03-221-3161

3月5日発売予定

媒 体	ROM	RAM	64K
対応機種	MSX MSX2	セーブ機能	
		価 格	4,900円

## ● 第2次大戦がゲームの舞台!

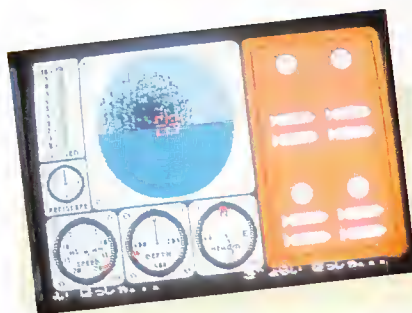
第2次世界大戦の連合軍と、ドイツおよびイタリア海軍の戦いを舞台にした潜水艦のシミュレーションだ。

キミが乗りこむのは英国軍

のT-クラス潜水艦「ベオウルフ号」。画面に出てくる航海日志に書かれている任務を遂行していき、連合軍を勝たせるのが目的だ。

任務は敵の船の破壊、VIPの輸送など危険なものばかりだ。安全港で補給を受け魚雷で敵を沈め連合軍を勝利に導け。

◆敵の船の破壊任務が出た。すかさず魚雷を発射して敵を撃沈しよう



# ボンバーキング

ハドソン ☎03-260-4622

3月18日発売予定

媒 体	ROM	VRAM	8K
対応機種	MSX MSX2	セーブ機能	テープ
		価 格	6,200円

## ● 単純痛快アクションゲーム!

ファミコンでヒットしたゲーム。おおまかな内容は、爆弾を仕掛けて、木や敵などの障害物を爆破して道を作ってクリアするというもの。障害物を壊すと中から「敵の動きを止めるもの」「爆発の威力が増えるもの」などのアイテムがでてくる。爆弾で物が壊れていくのは快感だけど、仕掛けてす



◆アイテムっぽいのが出た。それにしても道がこんでるし

ぐどかないと自分も爆風でやられてしまうのだ。

# スクーター

ポニーキャニオン ☎03-221-3161

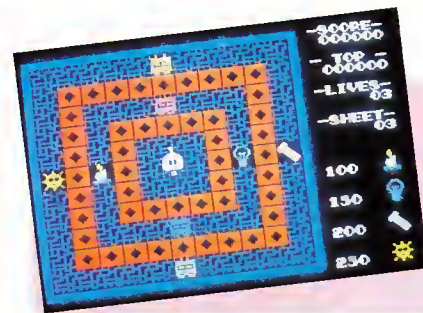
3月5日発売予定

媒 体	ROM	RAM	64K
対応機種	MSX MSX2	セーブ機能	
		価 格	4,900円

## ● 16面のコミカルパズルゲーム

スクーターを操作して、各ステージに4つあるアイテムを集めていく、コミカルだけど難しいパズルゲームなのだ。

ステージはアイテム4つさえ取ればクリア。ただ障害物にブロックがあり、これは壊せたり壊せなかったり、一定の方向にしか動かせないものなどあって、そのうえおじゃまロボットまで出てきてキミの



◆中央の白いキャラがキミ。右に表示されているアイテムを集めろ

じゃまをするのだ。

全16面が解けたらキミは大天才という超難解パズルだ。

©ザイン・ソフト ©ハドソン  
©アーコソフト ©ポニーキャニオン



# MSX 発売予定ソフト CALENDAR

## 新しく見るゲームはいったい何本あるかな?



発売予定日	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2 専用	媒体	予定価格
2月	5日	ハッカー	○	○	R	5,800円
	6日	ドラゴンクエストⅡ	○	○	R	6,800円
	10日	信長の野望(全・国・版)	○	○	R	9,800円
	上旬	ばそがくフォワード	○	○	D	8,800円
	上旬	ゼータ5号	○	○	D	4,300円
	上旬	ハロー麻衣子	○	○	D	5,300円
	中旬	三国志	○	○	R	14,800円
	中旬	波動の標的	○	○	D	9,800円
	中旬	ドルイド	○	○	R	6,800円
	中旬	ふぁありいてる	○	○	D	未定
	中旬	ほっと・MILK	○	○	D	未定
	中旬	MSXプログラムコレクション 50本 ファンダムライブラリー②	○	○	R	5,800円
	21日	24ドットサーマルプリンタ (HBP-F1)	○	○	ハード	44,800円
	下旬	学園物語	○	○	D	6,800円
	下旬	パソコン先生入門編(生使用)	○	○	R+D	未定
3月	下旬	ミステリー	○	○	D	6,800円
	下旬	京都龍の寺殺人事件	○	○	R	5,800円
	下旬	殺しのドレス	○	○	D	未定
	下旬	東京女子学生レジャー旅を満喫	○	○	D	7,800円
	?	上海	○	○	R	5,800円
	1日	35インチFDD(HBD-F1)	○	○	ハード	36,800円
	1日	ジョイハンドル (ゲーム/MSX2用)	○	○	ハード	19,800円
	5日	ダイナマイトボウル	○	○	R	5,800円
	5日	ブレダター	○	○	R	5,800円
	5日	ドーンパトロール	○	○	R	4,900円
	5日	スクーター	○	○	R	4,900円
	8日	MSX・FAN4月号	○	○	本	390円
	12日	王子ピンピン物語	○	○	D	7,800円
	上旬	天使たちの午後Ⅱ	○	○	D	7,800円
	上旬	天使たちの午後Ⅱ(番外編)	○	○	D	7,800円
4月	上旬	ファイアーボール	○	○	R	6,800円
	上旬	ボンバーキング	○	○	R	6,200円
	18日	小林ひとみのバスラインロンドン	○	○	D	6,800円
	19日	抜忍伝説	○	○	D	9,800円
	20日	勇士の紋章	○	○	R	6,800円
	21日	ガーディック外伝	○	○	R	6,800円
	21日	ソニーMSXワープロセット (HBP-F1WP)	○	○	ハード R+D プリンタ	64,800円 69,800円
	中旬	MSX英和辞典	○	○	R	7,800円
	26日	刑事 大打撃	○	○	D	6,800円
	26日	プロ野球選手バントレース	○	○	R	5,800円
	下旬	サイキックウォー	○	○	D	8,800円
	下旬	キャンディキッス	○	○	D	7,800円
	下旬	ヴァルツェル	○	○	D	7,800円
	下旬	カサランカに愛を	○	○	D	未定
	下旬	ラスト・サーガ	○	○	R	5,800円
5月	下旬	制覇	○	○	D	未定
	下旬	忍者	○	○	D	7,800円
	?	F-15ストライクイーグル	○	○	R	5,800円
	?	マース	○	○	R	未定
	?	陽あたり良好 /	○	○	R	未定
	?	ヘルツォーク	○	○	D	6,800円
	?	プロ野球FAN	○	○	D	7,800円
	1日	35インチFDD(HBD-F1)	○	○	ハード	36,800円
	1日	ジョイハンドル (ゲーム/MSX2用)	○	○	ハード	19,800円
	5日	ダイナマイトボウル	○	○	R	5,800円
	5日	ブレダター	○	○	R	5,800円
	5日	ドーンパトロール	○	○	R	4,900円
	5日	スクーター	○	○	R	4,900円
	8日	MSX・FAN4月号	○	○	本	390円
	12日	王子ピンピン物語	○	○	D	7,800円
	上旬	天使たちの午後Ⅱ	○	○	D	7,800円
	上旬	天使たちの午後Ⅱ(番外編)	○	○	D	7,800円
6月	上旬	ファイアーボール	○	○	R	6,800円
	上旬	ボンバーキング	○	○	R	6,200円
	18日	小林ひとみのバスラインロンドン	○	○	D	6,800円
	19日	抜忍伝説	○	○	D	9,800円
	20日	勇士の紋章	○	○	R	6,800円
	21日	ガーディック外伝	○	○	R	6,800円
	21日	ソニーMSXワープロセット (HBP-F1WP)	○	○	ハード R+D プリンタ	64,800円 69,800円
	中旬	MSX英和辞典	○	○	R	7,800円
	26日	刑事 大打撃	○	○	D	6,800円
	26日	プロ野球選手バントレース	○	○	R	5,800円
	下旬	サイキックウォー	○	○	D	8,800円
	下旬	キャンディキッス	○	○	D	7,800円
	下旬	ヴァルツェル	○	○	D	7,800円
	下旬	カサランカに愛を	○	○	D	未定
	下旬	ラスト・サーガ	○	○	R	5,800円
	下旬	制覇	○	○	D	未定

発売予定日	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2 専用	媒体	予定価格
4月	4日	井出洋介名人的実戦麻雀	○	○	R	6,800円
	6日	ソイド	○	○	R	5,800円
	8日	MSX・FAN5月号	○	○	本	360円
	10日	魔神宮	○	○	D	7,800円
	上旬	パロディウス	○	○	R	5,800円
	上旬	釣りキチ三平	○	○	R	6,800円
	上旬	殺人倶楽部	○	○	D	未定
	?	ブレイクショット	○	○	R	5,800円
	?	テストメント	○	○	D	未定
	?	麻雀狂時代	○	○	D	未定
	?	マンハッタンレクイエム	○	○	D	未定
	7日	MSX・FAN6月号	○	○	本	360円
	上旬	セイレーン	○	○	D	7,800円
	上旬	クレイジークライマー	○	○	R	未定
	15日	空戦戦記グリフォン	○	○	R	未定
	25日	MSXプログラムコレクション 50本ファンダムライブラリー③	○	○	本	780円
5月	下旬	ナンバスターリー	○	○	D	未定
	下旬	マグナム危機一髪	○	○	R	5,800円
	?	ザ・マン・アイ・ラブ	○	○	D	未定
	?	抜忍伝説(番外編)	○	○	D	3,000円
	8日	MSX・FAN7月号	○	○	本	360円
	20日	クリムゾン	○	○	R	7,800円
	20日	カーマ(仮称)	○	○	未定	7,800円
	?	ザリタンオブイスター	○	○	R	未定
	8日	MSX・FAN7月号	○	○	本	360円
	20日	クリムゾン	○	○	R	7,800円
	20日	カーマ(仮称)	○	○	未定	7,800円
	?	ザリタンオブイスター	○	○	R	未定
	8日	MSX・FAN7月号	○	○	本	360円
	20日	クリムゾン	○	○	R	7,800円
	20日	カーマ(仮称)	○	○	未定	7,800円
	?	ザリタンオブイスター	○	○	R	未定
6月	8日	MSX・FAN7月号	○	○	本	360円
	20日	クリムゾン	○	○	R	7,800円
	20日	カーマ(仮称)	○	○	未定	7,800円
	?	ザリタンオブイスター	○	○	R	未定
	8日	MSX・FAN7月号	○	○	本	360円
	20日	クリムゾン	○	○	R	7,800円
	20日	カーマ(仮称)	○	○	未定	7,800円
	?	ザリタンオブイスター	○	○	R	未定
	8日	MSX・FAN7月号	○	○	本	360円
	20日	クリムゾン	○	○	R	7,800円
	20日	カーマ(仮称)	○	○	未定	7,800円
	?	ザリタンオブイスター	○	○	R	未定
	8日	MSX・FAN7月号	○	○	本	360円
	20日	クリムゾン	○	○	R	7,800円
	20日	カーマ(仮称)	○	○	未定	7,800円
	?	ザリタンオブイスター	○	○	R	未定

この情報は1月29日現在のものです。

発売日未定

ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2 専用	媒体	予定価格
戦場の狼	アスキー	○	○	R	5,980円
魔界村	アスキー	○	○	R	5,980円
サイキックウォー	アスキー	○	○	R	7,800円
ドラゴンクエストⅡ	エニックス	○	○	R	6,800円
ガンダーラ	エニックス	○	○	未定	未定
ムー	キャリーラボ	○	○	R	6,800円
目指せバチバチ夫くん(仮称)	コナツツジャパン	○	○	R	未定
ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	○	○	R	未定
あざりワールドRPG(仮称)	ゲームアーツ	○	○	R	未定
ガーディック外伝	コンパイル	○	○	R	未定
ドーム	システムサコム	○	○	未定	9,800円
シャティ	システムサコム	○	○	未定	9,800円
メルヘンヴェールⅡ	システムサコム	○	○	R	未定
クレイズ	ハート電子	○	○	R	5,800円
クレイズ	ハート電子	○	○	R	未定
あけみとモアのいんせーしょン	コナミ	○	○	未定	未定
バスタード	ザイン・ソフト	○	○	R	6,400円
ゴールデンバック	ガンデッキ	○	○	D	5,900円
東京終末戦争	徳間コミュニケーションズ	未定	未定	未定	未定
MSX-WriteⅡ	アスキー	○	○	R	24,800円



# 坊主めくりや回将棋の奥深い楽しみ

今のコンピュータ業界は、業界が先走りしていて、ユーザーがついていけないという状況です。ほんとうの意味ではまだ「コンピュータ時代」になっていない。そういうなかで、パソコンゲームは、コンピュータへの入口だと考えています。ゲームがコンピュータのユーザーを育て、その人たちが、将来のコンピュータ時代の柱となっていくだろう、そう考えています。わたしたちNCS（日本コンピュータシステム）がゲームを作る理由はそこにあります。

ファミコンとも違う、ほかのパソコンとも違うMSXのユーザーには、どんなゲームが受け入れられるか——わたしが考える、MSXにあったソフトとは、わたし自身が子ども時代、純粋に楽しめたゲーム、たとえば、「すごろく」、百人一首の札を使った「坊主めくり」、将棋のコマを使った「回将棋」のような単純なゲームなんです。つまり、ルールはごくかんたんで、それでいて、相手との戦いにしるべきを削っているうちに奥の深い楽しみが味わえるゲーム。エンド画面を見るために、クリアするためにやるゲームではなくて、MSXが思考能力のあるライバルとして相手になってくれる、そんなソフトを目指しています。

そのために、『エルスリード』でも、AI（人工知能）の技術を一部応用しているんです。友だちとルールのかんたんな将棋をしているような、そんな楽しさを感じてもらえれば大成功です。つぎは、6月を予定して、やはり同じタイプのシンプルで奥深いソフトを開発しています。



4月創刊号から1年間、メーカーやソフトハウスのみなさんのリレーで続いてきた「FAN VOICE」は今回で最終回です。次号4月号から始まる新企画にご期待ください。

## PROFILE

たなかともひろ 米国リンカーン大学卒。コンピュータ専門学校を経て、コンサルティング・グループ入社。その後、日本に戻り、NCS（日本コンピュータシステム）入社し、ゲームプログラムグループを企画、設立。現在に至る。1961年、東京生まれ。

■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=山森尚 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渡谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅季+小幡英司+白戸知己+高田陽+永吉敏男+橋本光弘+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=田崇由紀+諏訪由里子+堀川浩司+横川理彦(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=デザイラク人見和一+釜田泰行+若尾輝見+菅治孝+山口浩司+長山真 ■ILLUSTRATORS=青柳義郎+逸藤主税+しまづどんき+野見山つづじ+なつやませいじゅ ■COVER ARTISTS=中野カンフー+椿嘉光 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくす村山成幸+勝ワードポップ(簡井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平岡順子・熊本紀久枝・姫野典子・佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

## 今度コナミから『パロディウス』って変なゲームが出るんだぜ。自分のキャラをペンギンやゴエモンやポポロンなんかで設定できたり、ボスキャラがでかいペンギンやテルテルボウズだったりするし。鼻クソを投げつけてくるマヌケ顔のモアイだって出てくるよ——たまたま編集部顔を

出したイラストレーターに最新情報を自慢すると、「うそでしょ」と軽くいわれた。突然現れた、うそみたいなゲーム、『パロディウス』の珍しいマップを掲載しているのは、たぶんわたしたちMファンだけだろう。まだ見ていない人は、いそいで18ページを開いて、まだ知らない友だちに、思いきり自慢しよう。たぶん「うそだろ」といわれるだろう。友だちが事態を理解して改心したら、ついでに、MSXユーザーにとって新しいこと、珍しいこと、おもしろいことがいっぱい載っている『MSX・FAN』のことも、自分のことのように自慢しよう。今度は素直に感心してくれるに違いない。Mファンを友だちが読みたがったら、親切に貸してあげよう。きっと次号はもっとホットな号になる。読者プレゼントもたっぷり用意してある。だって、

次号4月号は3月8日発売!!

## AD INDEX

アスキー	117
コナミ	118、表3
サンクレスト	71
ソニー	表2、3
タイトー	4
T&Eソフト	80、81
日本ファルコム	84
電子技術教育協会	45
徳間コミュニケーションズ	78、82
HAL研究所	83
ビクター音楽産業	77
マイクロキャビン	79
松下電器産業	表4

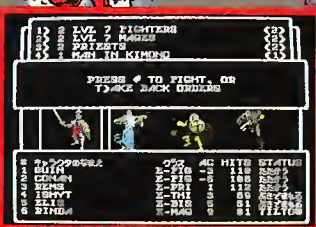
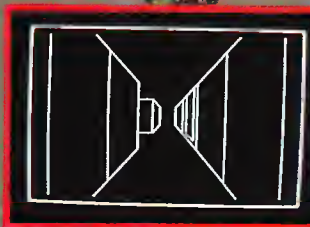


# 狂気王トレボーの 命が下った。 今、長い冒険が はじまる……

MSX<sub>2</sub>版ウィザードリィが遂に登場した。モンスターのグラフィックはイラストレーターの木弥純氏のデザイン。MSX<sub>2</sub>の表示能力をフルに使い、グラフィックはさらに美しなった。なんと言ってもウィザードリィは奥の深いRPG。データを常にチェックして、長い冒険へ挑もう。君たちの健闘を祈っている。

狂気の大君 狂トレボーの世界征服のための2つの条件—最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使い ワードナの魔除けの奪還—を完たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D迷宮には多くの困難が待ち受ける。

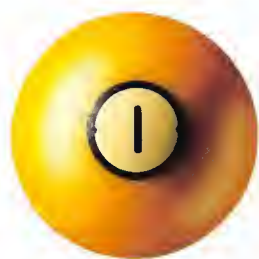
■対応機種/MSX<sub>2</sub>(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可) ■定価9,800円



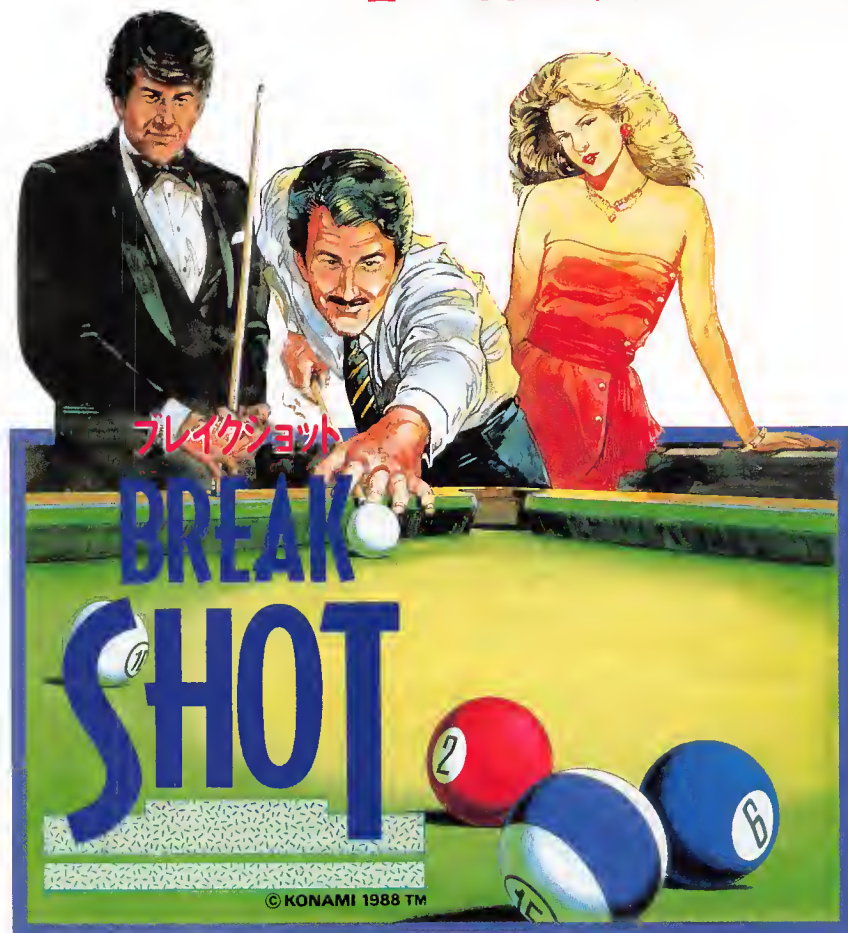
**Wizardry**  
ウィザードリィ

絶賛発売中

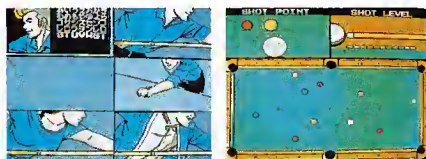




# カ コ ン。



ストーリー&シミュレーション! ハートが騒ぐ新感覚ビリヤード!!



MSX2 対応 1Mビット SCC 搭載  
5,800円 3月発売予定

『ビデオハスラー』から約4年、—永い沈黙を破って新登場! ローテーション等4種類の本格的プレーが楽しめるシミュレーションモードと、6人のハスラーに勝負を挑むストーリーモードの2本立て!! コナミの人気者ペンギンも登場するぞ!

ミニゲームのおまけ付/楽しいゲームをもっと楽しく!!

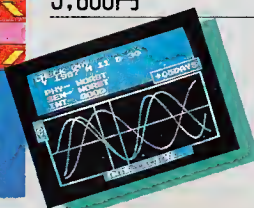
## コナミの新10倍カートリッジ



MSX1,2 対応  
5,800円

1Mビット+64KビットSRAM  
近日発売

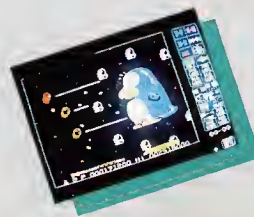
SRAM内蔵で、フロッピーやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能! バイオリズムやテニス&ホッケーゲームも楽しめる! うれしかった機能に、もっとうれしい新機能をプラス。MSXファン必携の面白アイテムだ!!



面白すぎてゴメン! 突然の緊急発売!

## パロディウス

MSX 対応 1Mビット SCC 搭載  
5,800円 今春発売予定



そなた、夢のプログラマー「タコ」。かたや、宿敵「バグ」。??? ジョーダンみtainなギャグシューティングしません?



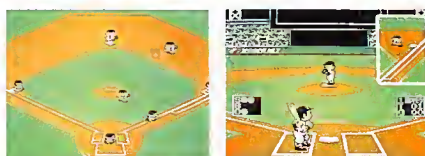
ミのスポーツシリーズ」



カキーン。

めざせ日本シリーズ! キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム!!

オープン戦・ペナントレース・VSの3  
モード選択制、マルチウィンドーを駆使  
した機能的な画面、チームごとの楽しい  
BGM……さらにスターティングメン  
バーの入替えも自由に行なえるなど、プ  
ロ野球のすべてを、完全シミュレート!



MSX2対応 1Mビット SCC搭載  
5,800円 3月発売予定

空前のスケールで、MSX界侵攻中!

サラマンダ

MSX対応 1Mビット SCC搭載  
6,800円 絶賛発売中



マルチスクロール+  
マルチプレイ+マル  
チストーリー/常識  
破りの超巨大ボスも  
登場する脅威のスー  
パーソフトだ!!

3作におよぶ謎が、いま解明される!

シャロム 魔城伝説 完結編

MSX対応 2Mビット  
5,980円 絶賛発売中



登場人物174人、全  
600画面。主人公は、  
グreek王国で一匹  
のブタと出会い、は  
てしない冒険の旅に  
でるキミ自身だ!!

●画面は、開発中のものです。

週間テレホンサービス実施都市

関東地区 本社: 03-262-9110	北陸地区 新潟: 025-229-1141
関西地区 大阪: 06-334-0399	四国地区 愛媛-松山: 0899-33-3399
北海道地区 札幌: 011-851-3000	九州地区 福岡-天神: 092-715-8200
東北地区 青森: 0177-22-5731	福岡-大牟田: 0944-55-4444
秋田: 0188-24-7000	

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5  
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9  
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30  
●MSXマークはアスキーの商標です。



RAM  
対比

# ふたつのソフトを、 新たに同時発売!! アッシュギーネ

ふく しゅう ほのけ  
**復讐の炎**  
©1987 CM&E / MATSUSHITA / マイクロキャビン

**第3弾** こちらはアクション  
RPGアドベンチャー  
マップサイズは驚異の240画面。タテ  
ヨコに高速でスクロールします。敵シ  
ンボルに接触すると、画面はたちまち  
戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。  
コンタクトモードで情報がつかめます。  
アッシュギーネ「復讐の炎」(マイクロキャビン)  
SW-M003 価格 6,800円

パナミュージメントカートリッジで  
データ互換して、必殺アイテムが使える。  
SW-M001 価格 3,800円

こくう がじょう  
**虚空の牙城**  
©1987 CM&E / MATSUSHITA / T&Eソフト

**第2弾** こちらはスーパー  
アクションアドベンチャー  
ホラー映画顔ぶれの恐怖の戦闘シーン。  
剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上  
げる。超デカキャラも出現する。複雑  
な階層構造の6ステージ180画面の大  
興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。  
アッシュギーネ「虚空の牙城」(T&Eソフト)  
SW-M002 価格 6,800円

あのA1を継いで、**MSX2 PC-9800E**。



● 便利な独立10キー ● 迫力の連射式ジョイパッド

# Panasonic A1 MKII

パナソニックが連れてきたすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKII。連射式ジョイパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、ヒットカウンタなどの内蔵ソフトも充実して、こんどううれしい29,800円。

**パナソニック MSX2 パソコン** 標準価格 **29,800円** FS-A1MK2

3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンボでシステムにしよう。  
FS-A1F 価格 54,800円



▶ お問合 各々やカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社 情報機器部 FAX 係まで、MSXはアスキーの商標です。

心を満たす先端技術——**Human Electronics**

松下電器産業株式会社

1988 MARCH 3月号  
昭和63年3月10日発行  
第2巻第3号(通巻12号)  
第三種郵便物認可  
発行人 山下辰巳  
編集人 山森 尚  
発行 株式会社 徳間書店  
徳間書店インターナショナル株式会社  
〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間(433)6231(代)  
〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間(431)1627(代)  
定価360円